



# AMIGA

# JOKER

1/92

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr. 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50

Nr. 1 Januar 1992

## GNADENLOS AKTUELL!

TESTS VON DER ÜBERHOLSPUR

**POPULOUS 2**  
**MORE LEMMINGS**  
**DOUBLE DRAGON III**  
**TURTLES II**  
**HEIMDALL**

BRANDNEU!

**SPACE  
ACE II  
&  
GUY SPY**

FRISCH AUS DER  
MS-DOSE:

**MAD T.V.**

FRISCH AUS  
DER SZENE:

**TRAINER**

FRISCH AUS  
DER RETORTE:

**TOT  
GEKLONT**

WER BOXT BESSER?

**FINAL BLOW**  
**4D SPORTS BOXING**

PREISAUSSCHREIBEN  
STARKE KONSOLEN  
ZU GEWINNEN!



**KNOW HOW**  
TIPS • PLÄNE • LÖSUNGEN  
• More Lemmings •  
Apidya • Leander  
Double Dragon III  
The Oath  
u.v.a.

A  
M  
I  
G  
A  
  
J  
O  
K  
E  
R





**RUSHWARE**  
Online with the brand

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH  
Bruchweg 126-132 · D-4044 Kaarst 2  
Mitvertrieb: © Karasoft, Darius © Thali AG



- Ein Spiel, welches sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene begeistern und verführen wird!



- Eine Mischung aus Strategie und Zauberei: wenden Sie zahlreiche Zaubersprüche an, bauen Sie Schlösser, bewegen Sie Truppen...



# CELTIC LEGENDS



**UBI SOFT**  
Entertainment Software



- Ein Archipel aus 23 Inseln, jede mit eigentümlichen und besonderen Charakteristiken.



- Spielmöglichkeiten: 1 oder 2 Spieler und mit didaktischer Option
- Ein Hauch von Rollenspiel: erfinden Sie Figuren, erwerben Sie Pluspunkte...



CELTICA, das von den Göttern begnadigte Königreich ist in Gefahr, seitdem der weise Oberzauberer gestorben ist.

Der Streit bricht aus zwischen seinen Zauberschülern, SOGROM dem Rotenden, der sich mit der Macht des Bösen verbunden hat, und ESKEL dem Blauen, der den Rat der Weisen vertritt.

Benutzen Sie Ihre magischen Kräfte zum Besten und zeigen Sie, daß Sie ein feiner Stratege sind. Gewinnen Sie den Endsieg auf dem Rothebraune Archipel!





# TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER!

Meine Güte, schreiben wir wirklich schon 1992, geht der Amiga Joker tatsächlich bald in sein viertes Modelljahr? War es nicht gerade erst 1989, ist es wahrhaftig schon so lange her, daß wir mit viel Bangen und Hoffen eine brandneue Idee ins Leben gerufen haben? Viele von Euch haben das Heft ja erst kennengelernt, als es bereits eine „altehrwürdige“ Institution war – aber in den Gründertagen war allein der Gedanke an ein Entertainment-Magazin für nur einen einzigen Computertyp noch eine kleine Revolution! Tja, in der Zwischenzeit haben sich bereits einige Kollegen eine dicke Scheibe vom Joker-Konzept abgeschnitten (und mal unter Brüdern: nicht nur vom Konzept...). Ich weiß auch nicht, aber wenn ich so in der Erstausgabe blättere, kann ich mich eines Anflugs von Sentimentalität halt nicht erwehren. Ich bitte um Nachsicht.

Und genau wie sich alle Pessimisten gründlich geirrt haben, als sie dem Joker ein frühes Ableben prophezeiten, lagen auch all jene daneben, die den Amiga bereits für tot erklärt haben. Nein, unsere „Freundin“ ist nach wie vor wohlauf und hat vergangene Weihnachten wieder zigtausende neue Verehrer gefunden! Sicher, ohne die mit großem Werbeaufwand gepuschten Konsolen wären es vielleicht noch ein paar mehr gewesen. Freilich, dank VGA und Soundkarten ist aus so manchem Amigianer in spe letztlich doch ein PCler geworden. Aber was soll's, letzten Endes kann der Amiga zuversichtlich in die Zukunft blicken!

Denn: Festplatten, Speichererweiterungen, Zusatzlaufwerke und andere Nützlichkeiten werden praktisch täglich besser und gleichzeitig erschwinglicher. Denn: Das CDTV mag Anlaufschwierigkeiten haben, aber in Sachen Technologie setzt es Maßstäbe wie seinerzeit der A1000. Denn: Der A500 Plus ermöglicht nun den großen Amiga-Spaß zum kleinen Preis. Und nicht zuletzt wird die Software-Palette immer umfangreicher – nein, dieser Computer ist noch lange nicht am Ende, schon eher in der Blüte seiner Jahre!

Und was für den Amiga gilt, gilt untrennbar auch für den Amiga Joker. Wovon Ihr Euch auf den nächsten 123 Seiten selbst überzeugen könnt – viel

Spaß dabei und  
ein frohes

1992

wünscht Euch,

Euer Michael





## SPACE ACE II

**DAS MÜSST IHR SEHEN:** Dragon's Lair war erst der Anfang, jetzt drehen die Power-Grafiker von Readysoft richtig auf! Ein wortwörtlich bildschönes Preview von „Space Ace II“ und „Guy Spy“ findet Ihr auf den Seiten 8/9

**DA MÜSST IHR ZIELEN KÖNNEN:** Mit Tests zu „Alien Breed“, „Smash T.V.“, „Leander“ und „Starrush“ haben wir wieder für reichlich Action gesorgt! Zoff & Zielwasser warten auf den Seiten 36, 66, 67 und 81

**DAS MÜSST IHR MANAGEN:** Einen Fernsehsender bei „Mad TV“, eine Luxusabsteige mit dem „Steigenberger Hotelmanager“ oder einen Industriebetrieb in „Manager“. Aber wo macht's Spaß? Steht alles auf den Seiten 52, 60 und 62

**DA MÜSST IHR DURCH:** Mit „Heimdall“, „Space 1889“ und „Projekt Ikarus“ warten drei Rollenspiele auf heldenhafte Amigianer! Warten lassen oder Hilfestellung leisten – das ist die Frage auf den Seiten 16, 72 und 86

LEANDER

HEIMDALL

<b>Editorial</b>	3
<b>Betriebsgeheimnis</b>	6
<b>Mixer</b>	7
<b>Preview:</b>	
Space Ace II	8
Guy Spy	9
<b>Mailbox</b>	20
<b>PD-Box</b>	38
<b>Crack!</b>	40
<b>Up &amp; Down</b>	42
<b>Preis Ausschreiben:</b>	53
ECS Konsolen-Competition	
<b>Joker-Comic</b>	56
<b>Joker-Galerie</b>	58
<b>Klassiker:</b>	87
Emerald Mine	
<b>Computer-ABC</b>	88
<b>Ruhmeshalle</b>	90
<b>Seitenhiebe</b>	91
<b>Brork-Comic</b>	92
<b>Know How</b>	93
<b>Know How Index</b>	98
<b>Kleinanzeigen</b>	104
<b>Impressum</b>	112
<b>Rockus-Comic</b>	112
<b>Postspiel:</b>	113
Der Kicker-Cup	
<b>Story:</b>	114
Totgeklont	
<b>User-Club:</b>	
Amiga Profi Know-How	116
Tecno Plus MIDI Connector	117
<b>Joker-Index</b>	118
<b>Stromausfall:</b>	120
Extrablatt	
Robin Hood	
<b>Coin Op</b>	122
<b>Joker-Shop</b>	124
<b>Vorschau</b>	126
<b>Inserenten</b>	126
<b>Bezugsquellen</b>	126



## Games im Test

### Abenteuer

Heimdall	16
Magnetic Scrolls Collection	78
Projekt Ikarus	86
Sanctuary	66
Space 1889	72

### Action

Alien Breed	36
Barbarian II	48
Cisco Heat	18
Deathbringer	81
Double Dragon III	14
Fantastic Voyage	45
First Samurai	28
Leander	67
Robozone	77
Smash T.V.	66
Starrush	81
Turtles - The Coin-Op	12

### Geschicklichkeit

Fuzzball	70
Sky Cabbie	85
Supaplex	84
Volfied	30

### Simulation

Fighter Command	64
Formula 1 Grand Prix	46
Mad TV	60
Manager	62
Moonfall	44
Rules of Engagement	76
Steigenberger	
Hotelmanager	52

### Sport

4D Sports Boxing	33
Final Blow	32
Microprose Golf	85
World Class Rugby	62

### Strategie

Klik Clak	30
Conquestador	82
Drop It	86
Fort Apache	84
Populous II	10
Sliding Skill	70

### Verschiedenes

Bug Bomber	80
Exodus 3010	50
Magic Garden	80
More Lemmings	18
PD-Games	38
Strike Fleet	74

#### MORE LEMMINGS



**DA MÜSST IHR NOCH FITTER SEIN:** Wer sich erfolgreich durch „Turtles - The Coin-Op“, „Double Dragon III“, „First Samurai“ oder gar „Barbarian II“ kloppen will, sollte seinen Stick schon im Griff haben. Und natürlich unsere Tests lesen! Zu finden auf den Seiten 12, 14, 28 und 48

**DAS MÜSST IHR SPIELEN:** Keine Frage, an „Populous II“ und der „Lemmings-Zusatzdisk“ führt für den Fan nun wirklich kein Weg vorbei! Der erste Weg sollte allerdings zu den Tests führen, und zwar auf den Seiten 10 und 18

**DAS MÜSST IHR LESEN:** In der Story „Totgeklont“ leuchten wir aus, warum man uns so oft alte Games als neue andrehen will, und Dr. Freak hat seinen Szenenbericht diesmal ganz auf Trainer abgestellt. Heiße Infos für kühle Köpfe auf den Seiten 40 und 114

**DAS MÜSST IHR HABEN:** Gemeint ist ein Mega Drive. Oder auch eine PC-Engine. Oder auch ein Game Gear. Oder ein Spiel Eurer Wahl. Alles, was Ihr dazu braucht, ist ein bißchen Glück! Und natürlich die „ECS Konsolen-Competition“ auf Seite 53

**DA MÜSST IHR FIT SEIN:** Schlappe Sportler haben nämlich weder bei „Final Blow“ noch bei „4D Sports Boxing“ eine Chance. Und beim „Formula One Grand Prix“ oder „Microprose Golf“ schon gar nicht! Das Training beginnt auf den Seiten 32/33, 46 und 85

#### FANTASTIC VOYAGE



#### BARBARIAN II



#### FIRST SAMURAI





# Betriebsgeheimnis

Heute haben wir die große Ehre, den König der Cheats, den planlosen Planer aller Pläne sowie den Fürsten der Tips und Tricks zum Kurzinterview zu bitten. Und

zwar alle in einer Person! Bühne frei für Mr. Know How, Vorhang auf für Werner, den Listenreichen!!!

?: Na, war das eine Einleitung oder was?

W: Doch, war ganz in Ordnung.

?: Oh, wie bescheiden! Vielleicht geruhen Eure Majestät ihren Untertanen huldvoll zu verraten, wieviele Know How Zusendungen pro Ausgabe etwa eintrudeln?

W: Gottseidank sind das wirklich sehr viele, einige Tausend würde ich sagen. Freilich gehen viele Zuschriften mehrfach ein, die Codewörter für Lotus II haben wir z.B. gleich hundertfach bekommen!

?: Wer kassiert in so einem Fall die Prämie? Alle?

W: Natürlich nicht - stell dir mal vor, was Michael da sagen würde! Nein, die Kohle geht an denjenigen, der dann auch namentlich genannt wird. Das wäre entweder der Erste oder (in komplizierten Fällen) der Exakteste

ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% - 10%) = 0
KATASTROPHE	(11% - 20%) = 1
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% - 30%) = 3
ZUM VERGESSEN	(31% - 40%) = 3
MUSS NICHT SEIN	(41% - 50%) = 11
NIX BESONDERES	(51% - 60%) = 5
IN ORDNUNG	(61% - 70%) = 6
SCHWER IN ORDNUNG	(71% - 80%) = 8
ERSTE SAHNE	(81% - 90%) = 3
MEGASTARK	(91% - 100%) = 1
HIT-AUSBEUTE	= 3

bzw. der, der den Tip am vollständigsten abgeliefert hat.

?: Also schnell und genau sollten die Zuschriften sein, wie überprüfst du das? Unter Brüdern, checkst du wirklich und wahrhaftig alle Einsendungen auf Funktionstüchtigkeit?

W: Allerdings! Jedenfalls alle, die in die engere Wahl kommen - erst wähle ich mich durch den Berg, dann prüfe ich die interessantesten Beiträge, und am Schluß geht's ans Schreiben.

?: Und was ist mit Lösungshilfen zu Klassikern?

W: Die kommen natürlich auch rein, im Interesse der Leser erhalten jedoch Beiträge zu aktuellen Games den Vorzug.

Nach diesem ungewohnt informativ und vernünftig verlaufenem Mini-Interview können wir Euch für die nächste Ausgabe einen besonderen Leckerbissen versprechen, dann stellen wir nämlich unsere Neuzugänge vor - Namen, die Ihr schon gehört haben dürft! Bis dahin wünschen wir viel Spaß mit der ersten Teststatistik des neuen Jahres.

## SOCCER - MANAGER



( 1 MB SPEICHER NÖTIG ! )

Für Ihren AMIGA zum Superpreis, zwei voll Mausgesteuerte Sport-Manager Spiele die an Spielspaß, Komplexität und Wirklichkeitsnähe zu den besten ihrer Art gehören. Mit folgenden FEATURES:

### DIEGO

- EDITOR zur Änderung aller Team- und Spielernamen und TRIKOTFARBEN, die alle im Original vorliegen und nach Belieben veränderbar sind !
- ANIMIERTE SPIELSEQUENZ - Spieler mit Original Trikotfarben !
- AUTOMATISCHE TEAMSTEUERUNG d.h. auch die von Computer gesteuerten Teams haben ihre Einnahmen u. Ausgaben und sind auf dem Transfermarkt tätig !
- UNÜBERTROFFENE STATISTIKEN - Vielfalt und BESTLEISTUNGEN mit EWIGER TABELLE
- TRANSFERS mit allen Teams möglich
- SP.-VERTRÄGE - Altersbed. RÜCKTRITTE
- Stadionbau - Eintritt - Training -
- Bankkredite - Werbeverträge
- SOUND und BILDER z.T. digitalisiert
- ...und...und...und
- Zum PREIS von NUR 49 DM

## STOCKEY - MANAGER



### POWERPLAY

- 1-2 Spieler Modus
- ANIMIERTE SPIELSEQUENZ
- Grafiken z.T. digitalisiert
- In 3 Ligen spielen die besten Teams aus NHL, BRD, UDSSR usw.
- Original Spielernamen
- Editor zur Änderung aller Team- u. Spielernamen (mehr als 688 !)
- TRANSFERS in allen Ligen möglich
- RIESEN STATISTIKEN und Spielerwettbewerbe z.B. Scorerkönig, Torjägerpokal, bester Goalie usw.
- Stadionbau - Eintritt - Training
- Bankkredite - Werbeverträge
- Ewige Tabelle
- ...und...und...und
- Für ALLE AMIGAS
- Zum PREIS von NUR 39 DM

- oder BEIDE Spiele zusammen zum PREIS von 79 DM ! -

Versandkosten 4 DM ( NN + 6 DM )

Beide Programme sind komplett in Deutsch inkl. Anleitung !

Zu Bestellen bei : SATONAPA SOFTWARE

Jo Seitz

Altentledterstr. 14

83341 Haidatal 4

TELEFON

23167 / 23498



## Casio-News

Habt Ihr zu Weihnachten nur nützliche Sachen, wie Spiele, Joker-Abos und warme Pullover bekommen? Dann könnt Ihr Euren Nachholbedarf an Unnützem jetzt bei Casio stillen!

Bereits für lächerliche 399,- DM gibt's die „VDB-1000“, eine Multifunktionsuhr von erlesener Häßlichkeit. Andererseits hat der Wecker als Weltneuheit einen Touchscreen, mit dem sich ein Telefonregister, eine Datenbank und sogar ein elektronisches Notizbuch durch Begrabschen (also ohne Knöpfchen und Rädchen) hervorzaubern lassen.

Wer noch einen Hunni drauflegt, bekommt das „Car-TV-Set“, um zukünftig auch im Auto die Lindenstraße sehen zu können. Es handelt sich dabei um einen Mini-Fernseher mit LCD-Farbschirm, der in verschiedenen Ausstattungen erhältlich ist – fünf Bildschirmgrößen etwa (mit Diagonalen von 5.5 bis 10.2 cm), Adapter für die Autobatterie, etc. Wer da nicht zugreift, der mag auch sonst keine Lindenstraße!



## Leser-News

Also, einige von Euch haben wirklich einen rabenschwarzen Humor! Ihr wollt Beweise? Sollt Ihr haben:

Beim ersten handelt es sich um ein Foto, das ein gewisser Sokrates aus Soest von sich gemacht haben will. Es soll als Beleg dienen, daß er der alleinige Inhaber des Guinness-Rekords im Dauer-Zocken ist – mit exakt 21912 Stunden und 32 Minuten! Dagegen sind die 166 Stunden des offiziellen Rekordhalters nun wirklich popelig, zumal der ja noch Pausen zum Essen eingelegt hat...

Die Gebrüder Moser aus Wolfsbach haben hingegen den ultimativen Virenkiller entwickelt, „Firepower“. Die abgebildete Disk wurde damit behandelt, und tatsächlich konnten wir keinen Virus darauf finden! Aber wer weiß, ob zuvor überhaupt ein Virus drauf war – vielleicht funktioniert's also gar nicht...



## Commo-News

Drei Neuigkeiten gibt es von der „Mutter-Company“ zu berichten, zwei nette und eine nicht so schöne. Fangen wir mit den guten Nachrichten an:

1. Wer das Game „The Simpsons“ besitzt, kann sich beim Commodore-Händler bis zum 31. Januar eine Teilnahmekarte für die „Deutsche Amiga-Meisterschaft“ besorgen. Da trägt er seinen Highscore ein, und falls das einer der 128 höchsten ist, nimmt er im April an der Endausscheidung in Berlin teil, wo es einen A3000, A2000, ein CDTV und Überraschungspreise zu gewinnen gibt.

2. Wer „The Simpsons“ nicht besitzt, kann es zur Zeit als „Meisterschaftspaket“ für nur 899,- DM erwerben! Ach ja, im Preis ist ein 500er samt Speichererweiterung enthalten...

3. Es hat sich leider gezeigt, daß der neue Amiga 500 Plus mit manchen Spielen nicht zusammenarbeiten will! Tröstlich immerhin, daß viele Hersteller jetzt Versionen nachschieben, die zum Power-500er kompatibel sind.

## Rolli-News

Interessieren Euch die aktuellen Ergebnisse der „Deutschen Abenteuer Spiel Auszeichnung“? Nein? Uns doch egal, hier kommen sie trotzdem:

Als bestes Computer-Rollenspiel wurde „Ultima VI“ ausgezeichnet, gefolgt von „Champions of Krynn“ und „Buck Rogers“. Zur Computer-Simulation Numero Uno hat man „Wing Commander“ gekürt, deutlich vor „Railroad Tycoon“ und „Silent Service II“. Dann gab es noch Preise für „Shadowrun“ als bestes Rollenspiel und für „Die Chronik der Drachenzunge 1“ als schönsten Fantasy-Roman. Ganz recht, das ist die Geschichte der AD&D-Welt Krynn, mittlerweile umfaßt sie bereits 18 Bände. Diese Goldmann-Taschenbücher von Margaret Weis & Tracy Hickman sind übrigens für 8,80 DM bzw. 9,80 DM praktisch überall erhältlich.





# SPACE ACE II

**Unter den Fittichen von Empire holt Readysoft nun zum Power-Grafik-Doppelschlag aus: Zunächst gibt's ein Comeback des Weltraum-Helden Dexter, und kurz darauf feiert der Welt schönster Bildschirm-Agent seinen Einstand am Amiga - Guy Spy.**

Man ahnt es schon: Beide Spiele sind lupenreine Vertreter der „Dragon's Lair“ Tradition, also Programme, die wieder einen neuen Höhepunkt in Sachen Präsentation setzen werden. Was vor vielen Jahren mit einem Laserdisk-Automaten in der Spielhalle begann, findet nun also am Amiga seine fünfte bzw. sechste Fortsetzung - wenn man neben „Space Ace“ auch die drei bisher erschienenen „Dragon's Lair“ Games mitzählt. Man braucht kein Prophet zu sein, um vorherzusagen, daß sich auch diesmal wieder die Geister scheiden werden; wer schon immer von den Programmierkünsten eines Randy Linden in Verbindung mit den Zeichentrick-Animationen des Ex-Disney-Starzeichners Don Bluth fasziniert war, wird es bestimmt auch jetzt wieder sein. Und das sind nicht wenige! Allerdings sind auch diejenigen nicht gerade eine Minderheit, die sich von solchen Programmen aufgrund der eingeschränkten Spielbarkeit mit Grausen abwenden. Es stellt sich also erneut die Gewissensfrage: Handelt es sich hier um repräsentative Meilensteine oder doch nur um überteuerte Grafikdemos?

Von Space Ace II ist jedenfalls bestimmt keine Verschiebung in den Fronten zu erwarten, denn das Spiel ist eine typische Fortsetzung. Die Handlung beginnt da, wo der Vorgänger aufgehört hat, wir erinnern uns: Dexter hatte soeben seine Freundin Kimberley aus den Klauen Commander Borfs befreit und den Bösewicht mit seiner eigenen (Wunder-) Waffe, dem Infantilitäts-Strahl, geschlagen. So knuddelig und harmlos Borf als Baby auch war, der segensreiche Zustand ist nicht von Dauer - seine Helfershelfer, die Goons, behandeln ihn erneut mit dem „Infanto-Ray“, und das gesamte Universum zittert nun vor Borfs Rache. Weshalb das Spiel auch folgerichtig den Untertitel „Borf's Revenge“ trägt...



Wer erneut auf einen spielbaren Zeichentrickfilm mit genialen Animationen und digitalisiertem Sound vom Allerfeinsten hofft, wird also bestimmt nicht enttäuscht werden. Wer jedoch meint, diesmal gäbe es etwas mehr zu tun, als nur den Joystick im richtigen Moment in die richtige Richtung zu drücken, der meint verkehrt: Space Ace II ist halt wie gesagt eine reinrassige Fortsetzung. Gaaaanz anders soll es da angeblich bei Guy Spy aussehen, verspricht der Hersteller hier doch uneingeschränkte Spielbarkeit bei gleicher Präsentations-Power!

Falls alles klappt wie es soll, wird der Spieler den Helden voll unter Kontrolle haben, genau, wie man das von „herkömmlichen“ Actiongames gewöhnt ist. Damit die Gänsefüßchen über „herkömmlich“ auch ihre Berechtigung haben, kommt das Spiel auf sechs Disketten daher, randvoll mit 6 MB Grafik, wobei satte 1500 Einzelbilder, butterweiche Animationen garantieren sollen. Mit Guy Spy will Readysoft einen neuen Standard bei 16 Bit-Spielen setzen, und warum auch nicht? Der Look von „Dragon's Lair“ gepaart mit echter



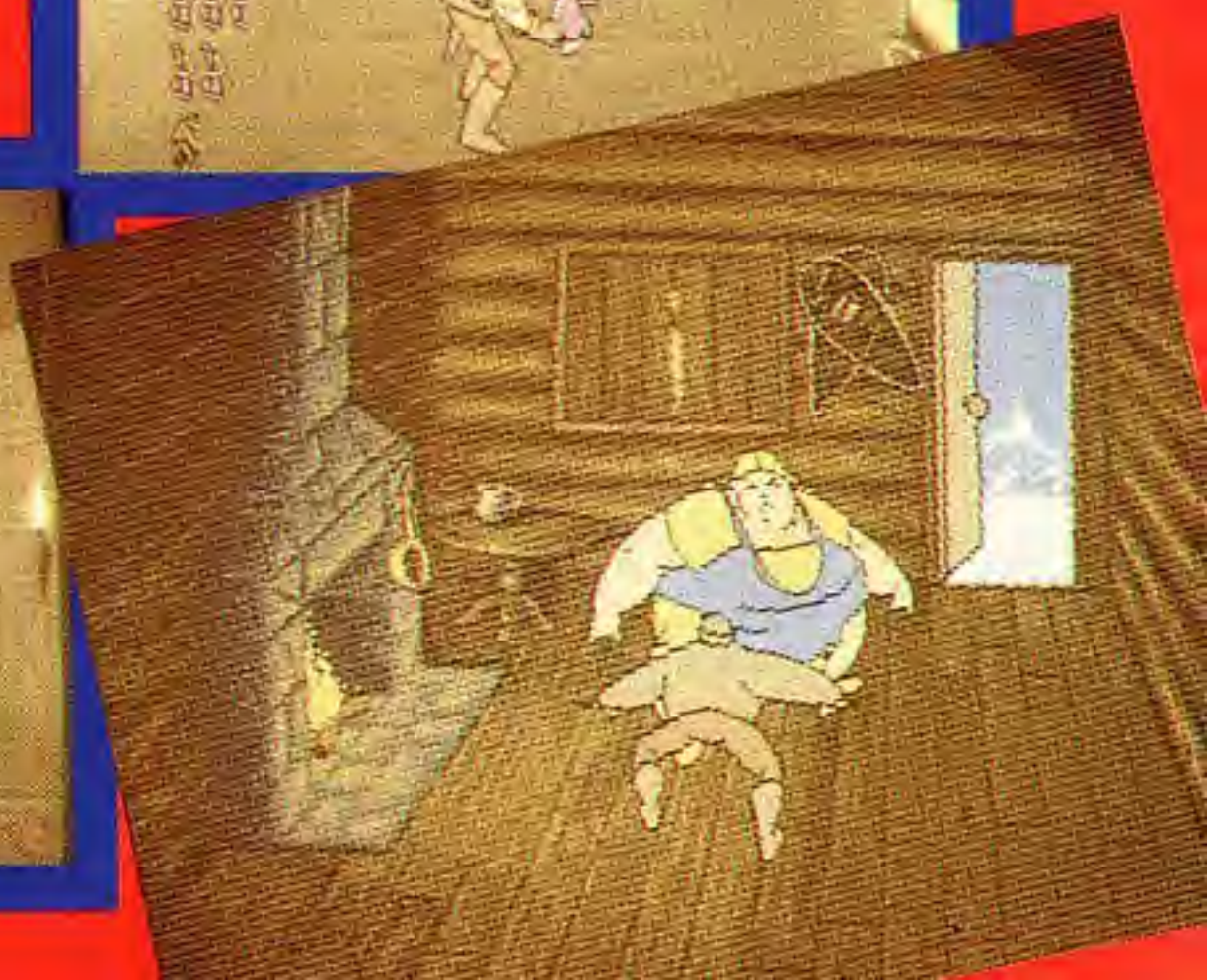
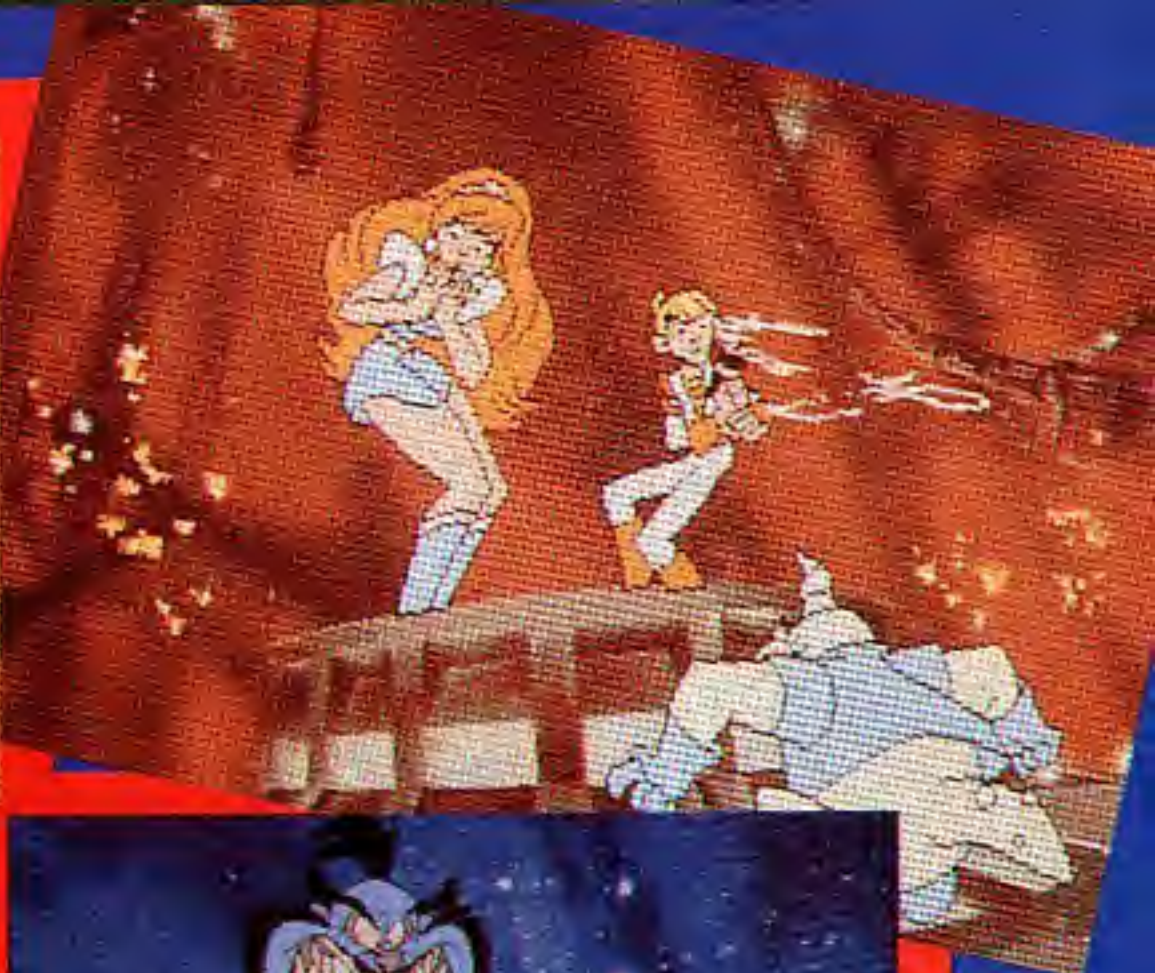
Spielbarkeit - das wäre wirklich eine kleine Sensation! Ich meine, guckt Euch nur mal die Bilder an und stellt Euch die Animationen vor...

Jedoch sind derlei vollmundige Ankündigungen ja stets mit Vorsicht zu genießen, wie die Erfahrung oft genug gezeigt hat. Und auch die Story von Guy Spy läßt keineswegs auf sensationelle Neuerungen schließen, eher im Gegenteil - bis auf den Background scheint sie mit „Dragon's Lair“ oder auch „Space Ace“ absolut austauschbar zu sein: Von Berlin aus (!) bedroht der Obermiesling Von Max (bestimmt ein naher Verwandter unseres Haarer Obermieslings gleichen Namens...) mit seiner Weltuntergangs-Maschine die Menschheit. Nur ein paar mickrige Kraftkristalle fehlen ihm noch, dann kann's losgehen. Von diesen wiederum hat eine Gruppe von Terroristen (Von Max' Verbündete, vermutlich Richy und Joachim...) Wind bekommen, und die würde mit den Klunkern gar zu gerne eine großangelegte Erpressungsaktion starten. Damit dürfte schon ziemlich klar sein, was Superagent Guy Spy hier erwartet, stimmt's?

So altbacken sich das auch anhören mag, so vielversprechend sehen die ersten Bilder aus. Daß auch Guy Spy mit High-End-Digi-Sound aufwarten kann, bedarf wohl keiner speziellen Erwähnung. Tja, so ungern ich es zugebe, letztlich sind auch wir nicht schlauer als Ihr: Man möchte halt zu gerne glauben, daß hier das Versprechen eingelöst wird und ein Game auf uns zukommt, das in punkto Präsentation und Spielbarkeit Maßstäbe setzt. Ganz genau werden wir es alle miteinander im Frühjahr wissen, wenn wir Euch einen Test zu Guy Spy liefern können. Space Ace II sollte zwar schon zur nächsten Ausgabe vorliegen, aber da erwarten uns ja eigentlich keine großen Überraschungen. Naja, man nimmt's halt wie's kommt... (ml)

# GUY SPY







Wenn Götter mal 'ne Pause machen, dann aber gründlich – endlose drei Jahre hat Bullfrog die „Populanten“ auf den heiß ersehnten Nachfolger warten lassen. Vergeben und vergessen, jetzt machen wir uns die Erde wieder Untertan!

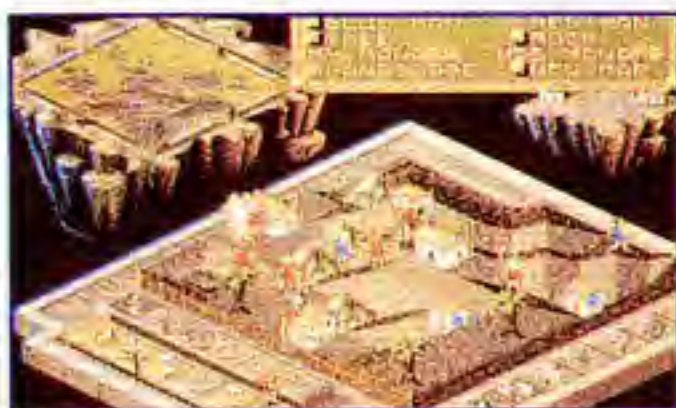
# POPULOUS II

Diesmal geht's zurück ins alte Griechenland, wo wir uns als Sohn von Götterpapi Zeus betätigen. Die Aufgabenstellung ist denn auch eines Gottes würdig: Runde 1.000 Digi-Welten umfaßt das Herrschaftsgebiet, doppelt so



viele wie beim Vorgänger! Wer hat da gerade „Bäh, spätestens nach den ersten zwei-, dreihundert wird's langweilig“ gesagt? Das wäre nämlich glatt gelogen, haben die „Ochsenfrösche“ doch das Gamedesign kräftig umgekrempelt – neue Strategien braucht der Olymp!

**Der Amiga Joker meint:**  
Populous 2 – so sieht ein wahrhaft unsterbliches Strategical aus!



Zwar gibt es immer noch die beiden Spielmodi „Conquest“ und „Custom“, genau wie die vier verschiedenen Landschaftstypen (Wüste, Eis usw.) doch sind jetzt einige hochinteressante

Features hinzugekommen: Einmal darf man zu Beginn an der eigenen Identität stricken, dann hängt das Katastrophen-Gewerbe jetzt nicht mehr allein vom Mana-Vorrat ab – erfolgreiche Götter erhalten Erfahrungspunkte, die sich gezielt zur Ausbildung einzelner Fähigkeiten einsetzen lassen. Die Zahl der möglichen „Betriebsunfälle“ wurde nämlich drastisch erhöht, das Spektrum reicht nun von Windböen über Wirbelwinde und Feuerregen bis hin zu tödlichen Seuchen und Flutwellen (die guten alten Erdbeben und Vulkanausbrüche gibt's freilich noch immer). Um das eigene Volk vor Ungemach zu schützen, können jetzt auch Wälle errichtet werden, wer zudem fleißig Straßen baut, ist dem Feind vielleicht einen Schritt voraus. Dazu kommen allerlei Verbesserungen im Detail, etwa daß nun Bauwerke nicht mehr abgerissen werden müssen, um an neue Kolonisten zu kommen, oder daß in manchen Welten gegnerische Siedlungen nicht mehr angezeigt werden, was die Götterdämmerung deutlich anspruchsvoller macht. Auch die Ritter haben nun ausgedient, dank sechs sehr unterschiedlicher Helden (Achilles, Herakles, etc.) wird hier wesentlich differenzierter gekämpft. Ihr seht also, die Zeiten, da ein Gott nicht viel mehr zu tun hatte, als ein bißchen (Bau-) Land einzuebnen, sind endgültig Geschichte! Ach ja, selbstverfreilich dürfen auch wieder zwei menschliche Götter gegeneinander antreten...

Trotz der vielen neuen Features und Handlungsmöglichkeiten ist die Bedienung sogar einfacher geworden, da nun nicht mehr so viele Icons gleichzeitig am Screen sind. Die gesamte (Maus-) Steuerung ist wunderbar logisch, die Handhabung der Übersichtskarte fast schon genial. Der Sound und vor allem die Grafik haben ebenfalls zugelegt, alles ist super animiert (es laufen jetzt Männlein und Weiblein herum), die Gebäude sind im Stil der griechischen Antike gehalten, das Scrolling ist blitzsauber wie eh und je – einfach ein optischer Genuß. Ach was, Populous 2 ist rundum ein Genuß, ein göttlicher Geniestreich, der die Strategie-Konkurrenz reichlich irdisch aussehen läßt! (mm)



**Populous 2**  
Grafik: 87%  
Sound: 78%  
Handhabung: 89%  
Spielidee: 84%  
Dauerspaß: 94%  
Preis/Leistung: 85%  
Red. Urteil: 91%  
Für Fortgeschrittene



Preis: ca. 89,- DM  
Hersteller: Bullfrog/  
Electronic Arts  
Genre: Strategie  
Spezialität: Gute deutsche Anleitung, Spielstände speicherbar, (Null-) Modem-Option.







*proudly presents*

# A320

---

AIRBUS

*A new generation of flight simulators.*



# TURTLES

## The Coin-Op

Ob als Film, Comic oder Computerspiel - in Deutschland wollte sich einfach keine rechte Begeisterung für die „Teenage Mutant Hero Turtles“ einstellen. Im zweiten Anlauf suchen die schlagfertigen Schildkröten ihr Heil nun in einer Arcade-Umsetzung.

Nach ihrem eher mißratenen Bildschirm-Debut vor knapp zwei Jahren sind die Kampf-Kröten jetzt also in der Amigaversion des gleichnamigen Konami-Automaten zu bestaunen - und der war ja so übel nicht. Die Frage lautet also: Wieviel vom Spielspaß konnte Image Works auf die „Freundin“ herüberretten? Die Antwort: leider nicht genug!

Wo in der Spielhalle die Story noch als toller Comic-Vorspann über den Screen flimmerte, muß sich der Amigianer mit drei animierten Bildchen und einer schlecht übersetzten Anleitung begnügen. Daraus ist zu erfahren, daß die Starreporterin April erneut vom schurkischen Shredder und seinem Foot-Clan entführt wurde, was natürlich wiederum unsere gepanzerten Teenager auf den Plan ruft. Allerdings braucht Ihr dazu Euren Vier-Spieler-Adapter gar nicht erst hervorzukramen, im Gegensatz zum Automaten kommen hier nur zwei Zocker zum Zug. Immerhin darf man sich mit

seiner persönlichen Lieblingskröte von links nach rechts (und ein bißchen in die Bildschirmtiefe) prügeln, jeder der Helden beherrscht drei unterschiedliche Schlag- und Trittvarianten.

Zunächst muß ein brennendes Haus gestürmt werden, in dem April festgehalten wird. Dort trifft man auf schwergewichtige Eisenkugeln, schlagkräftige Ninjas und appetitanregende Bonuspizzas, die wieder die volle Krötenkraft zurückgeben. Dann werden auf der Straße allerlei Bösewichte ausgeschaltet, die plötzlich hinter Reklameschildern hervor- und aus Gullis herauspringen. Als nächstes folgt die Kanalisation, die von Fieslingen, Minirobotern und freundlich grinsenden Raketen gesäubert wird. So geht das zehn Level lang: Ein Karateka hier verkloppt, ein Robbi dort, mehr als ein halbes Dutzend verschiedene Feind-Sprites sind aber nicht vorhanden. Extrawaffen wurden auch nicht entdeckt, Endgegner dafür schon - obwohl die ihren Namen kaum verdienen, so

locker sind sie besiegt. Überhaupt ist das Game (vor allem im Zwei-Spieler-Modus) ziemlich leicht und mit drei Leben bzw. ebensovielen Continues flott durchgespielt. Vorausgesetzt, man kommt mit der etwas konfuse Steuerung zurecht, die wohlgezielte Tritte und Sprünge oft zum Glücksspiel macht.

Spielerisch sind die Turtles also keine Offenbarung, leider kann auch die Präsentation nicht überzeugen: Zwar sind sowohl Hintergründe als auch Sprites ordentlich gezeichnet, aber ruckelig animiert; gescrollt wird ebenfalls nicht gerade sanft und das nur abschnittweise. Wenigstens wurden ein paar der optischen Gags des Automaten übernommen, z.B. die witzigen Auftritte der Endgegner. Musik ist jedoch dem Titelbild vorbehalten, während des Spiels dröhnen etwas merkwürdige Echo-Effekte aus dem Lautsprecher. Tja, insgesamt eine mittlere Enttäuschung für Arcade- und Turtle-Fans gleichermaßen... (rl)



### Teenage Mutant Hero Turtles

Grafik:	60%
Sound:	49%
Handhabung:	52%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	44%

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Image Works

Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Pausenfunktion, aber keine Highscoreliste.



# OH NO! MORE



**OH NO!  
More Lemmings**  
liegt nun bei ihrem  
Händler bereit, für Amiga  
und Atari ST zum Preis von DM  
84.95\*, für IBM PC und  
Kompatible zum Preis von DM 99.95\*.

**Sonderangebot** – Für Besitzer des originalen  
**Lemmings** gibt es beim Händler eine  
Datendisketten-Version (mit voller Verpackung  
usw.), zum speziell reduzierten Preis von DM  
64.95\* für Amiga und Atari ST und DM 84.95\* für  
IBM PC und Kompatible.  
\*Unverbindlicher Richtpreis.

## 100 brandneue Abenteuer mit den **Lemmings**

Gerade als Sie dachten, sie wären endlich in Sicherheit, tapen diese grünen haarigen Schafsköpfe arglos auf und davon zu neuen und größeren Gefahren.

# BYGONES

Für Amiga, Atari ST, IBM PC und kompatible Systeme erhältlich.





Vor rund drei Jahren schwang „Double Dragon“ am Amiga mehr schlecht als recht die Fäuste. 12 Monate später feierten die fetzigen Drachen ein furioses Comeback. Und jetzt ist wieder Prügel-Zeit!

**Der Amiga Joker meint:**  
Double Dragon III – eine Abreibung, wie man sie sich gerne gefallen läßt!

Sind alle guten Dinge drei? Ist der dritte Teil wieder eine Top-Klopperei? Jawollo, er ist! Schließlich hat sich Sales Curve der AutomatenVorlage angenommen, also jene Jungs, denen wir Action-Knaller wie „Silkworm“ und „Ninja Warriors“ verdanken – warum sollte da ausgerechnet Double Dragon III aus der Art schlagen?



schnittige Samurais. Die obligatorischen Oberbosse fehlen ebenso wenig wie der tolle Zwei-Schläger-Simultanmodus. Wer da jetzt das große Gähnen befürchtet, darf sich wieder abregen, denn alle Mankos des Vorgängers wurden behoben. Die Zahl der Gegner bleibt hier stets überschaubar, ohne jedoch den Spieler zu unterfordern, die Steuerung ist ebenfalls prima – es gibt drei Tritt- bzw. Schlagvarianten, die

Rolle eines extragroßen Schlägers übernehmen, eines gewichtigen Sumos oder eines schlagfertigen Karatekas. Ein zu heftiger Anfall von Einkaufswut läßt das mickrige Startkapital aber schnell dahinschmelzen, dann fehlt womöglich die Kohle für ein dringend benötigtes Extraleben! Alles bestens also, weniger toll hingegen, daß sich jetzt Fässer, Kisten und ähnliches Gerümpel nicht mehr als Wurfgeschosse mißbrauchen lassen.

Macht aber fast nix, denn technisch ist das Game vom Feinsten: Die Sprites sind groß und schön animiert, die Hintergrundgrafiken abwechslungsreich, und ein minimales Ruckeln beim Scrolling ist lediglich im Zwei-Spieler-Modus zu entdecken – und auch da nur selten. Dazu gibt's hörenswerte Musikstücke und knackige FX. Wer also gern zuschlägt, darf bedenkenlos bei Double Dragon III zuschlagen! (rl)

# DOUBLE DRAGON III



Erstaunlicherweise wurde diesmal auch keine Freundin entführt, stattdessen sollen die streitbaren Lee-Brüder den wertvollen Rosetta-Edelstein aus Ägypten holen. Der Weg zu den Pyramiden ist weit, besonders, wenn man sich wie hier quer durch Amerika, Asien und Europa prügeln muß. Inhaltlich also doch wenig Neues: Genau wie im zweiten Teil der Schläger-Saga wollen fünf Missionen überstanden sein, noch immer kämpft man vor horizontal scrollender Kulisse gegen ein Zeitlimit, beinharte Motorradrocker und

sich sehr gezielt einsetzen lassen. Zudem sind die Feinde teilweise schon sehenswert, neben den obligaten Punks machen nun auch ausrangierte Mumien und wandelnde Mutanten-Bäume Arger. Ja, später muß sogar ein bißchen geknobelt werden, denn es wartet ein originelles „Wörterrätsel“...



Ebenfalls neu ist der Extrawaffenladen mit dem großen Angebot: Außer Nunchakus, Messern, Energieduschen und Speziälschlägen gibt es sogar ausgewachsene Kämpfer zu kaufen! Je nach Level darf man ein Leben lang die



## Double Dragon III

Grafik:	78%
Sound:	76%
Handhabung:	67%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	74%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Storm	
Genre: Action	

**Spezialität:** Zwei Disks, leider keine Highscores, dafür Pausenfunktion und deutsche Anleitung.





# 龍の牙



## LEANDER

Thanatos lauert in seinem Versteck und badet sich in der stärkspendenden Lebenskraft, die er Prinzessin Lucanna aussaugt.

Prinzessin Lucanna liegt im Sterben: Gefangen in der Kugel der Entleerung geht ihre Kraft zu Ende.

Unterdessen kniet Leander – Kapitän der Wache – vor seinem Meister und sucht Rat. Dies wird ihm gesagt: Die Prinzessin ist das Zünglein an der Waage zwischen Gut und Böse, wenn sie stirbt, stirbt das Gute und das Böse wird das Land verschlingen.

Mit dem Anwachsen von Thanatos' Macht unterliegt die Welt seinem bösen Griff; Leander muß nun Gefahren entgegentreten und überwinden, die er nicht in den dunkelsten Alpträumen zu träumen gewagt hätte, bevor er die Prinzessin befreien und das Land retten kann.

\*Sie spielen die Rolle der Prinzessin, die in der Kugel der Entleerung herumhängt und darauf wartet, daß Leander sie befreien kommt. Wird er es schaffen? Oder werden Sie das ganze Spiel damit verbringen, nichts anderes zu tun als sich Ihre Lebenskraft aussaugen zu lassen?

**Leander:** Wo selbst Helden nicht herumkugeln!

\* Psygnosis behält sich das Recht vor, diesen Teil der Story leicht zu ändern.

**PSYGNOSIS  
FREEPOST  
LIVERPOOL L3 3AB  
UNITED KINGDOM  
Tel: 44-51-709-5755**







„Torvak“, „Car-Vup“ und zuletzt „Thunderhawk“ – unter Joystickartisten genießt Core Design völlig zurecht einen guten Ruf. Bei den Rollenspielern sieht's da schon anders aus, denn „Corporation“ war nicht jedermanns Sache. Und das ist Heimdall leider schon gar nicht!

Traurig aber wahr, was in der Vorabversion noch so vielversprechend erschien, ist als Endprodukt nur noch halb so schön: Zu umständlich ist die Misch-Steuerung aus Maus, Joystick und einem separaten Menüscreen, zu unfair das actionbetonte Kampfsystem, wo immer nur ein Charakter zur Zeit fighten darf und noch dazu vor jedem Schlag erst neu zum Schwert greifen muß! Auch Grafikfehler machen keinen guten Eindruck, es kommt z.B. vor, daß bei Bewegungen der Screenhintergrund nicht mehr aufgebaut wird, so daß sich aus dem Party-Sprite eine lange „Krieger-Schlange“ entwickelt, an deren Spitze sich der „wirkliche“ Held befindet. Dann werden Requester nur teilweise gelöscht, es gibt reichlich Diskettenwechselei und beim Laden von Spielständen sogar gelegentlich einen Systemabsturz. Kurz und schlecht, die Programmierer haben bereits so sehr geschlampt, daß die mies eingedeutschten Screentexte, das lückenhafte Handbuch und die schwerfällige Codeabfrage kaum noch ins Gewicht fallen...

Das ist umso trauriger, zumal die Story hier nach wie vor ausgesprochen originell wäre: Heimdall ist ein gestandener Wikinger, den die nordischen Götter ins Leben gerufen haben, weil ihnen

die Waffen geklaut wurden. Die Welt der Menschen, Riesen, und auch die der Götter selbst muß nun von ihm abgegrast werden, um Thors Hammer, Odins Schwert und Freys Speer wieder aufzutreiben. Damit Wicky den mannigfaltigen Gefahren nicht mutterseelenalleine ins Triefauge blicken muß, darf er sich noch fünf (vorgefertigte) Kollegen aussuchen. Und falls er zuvor bei drei witzigen Actioneinlagen (z.B. Schweinefangen!) besonders gut abschneidet, erweitert sich der Kreis der Partykandidaten noch um ein paar besonders schwere Brocken.



Per Mausclick auf eine schöne Landkarte können nun viele Inselchen besucht werden, die sich allesamt als verzwickte Dungeons in isometrischem 3D entpuppen: nicht ganz so detailliert gezeichnet wie bei „Cadaver“, aber mit noch größeren Bildern und recht hübschen Animationen. Optisch ist Heimdall also sehr gelungen, speziell das Intro ist eine Augenweide. Daß die Gegner aber nur dumm rumstehen, bis man sich mit ihnen befassen

mag, ist etwas befremdlich; dafür kann man über die Rätselnüsse nicht meckern. Ja, des öfteren sind sogar Kreuzfahrten von einer Insel zurück zu einer früheren erforderlich. Schließlich hören sich auch die zwei Titelmelodien wirklich schön an, darüberhinaus bietet der Sound nur spärliche FX. Tja, wenn man gewillt ist, drei bis vier Augen zuzudrücken, könnte Heimdall durchaus Spaß machen – aber wer hat schon so viele Augen? (jn)

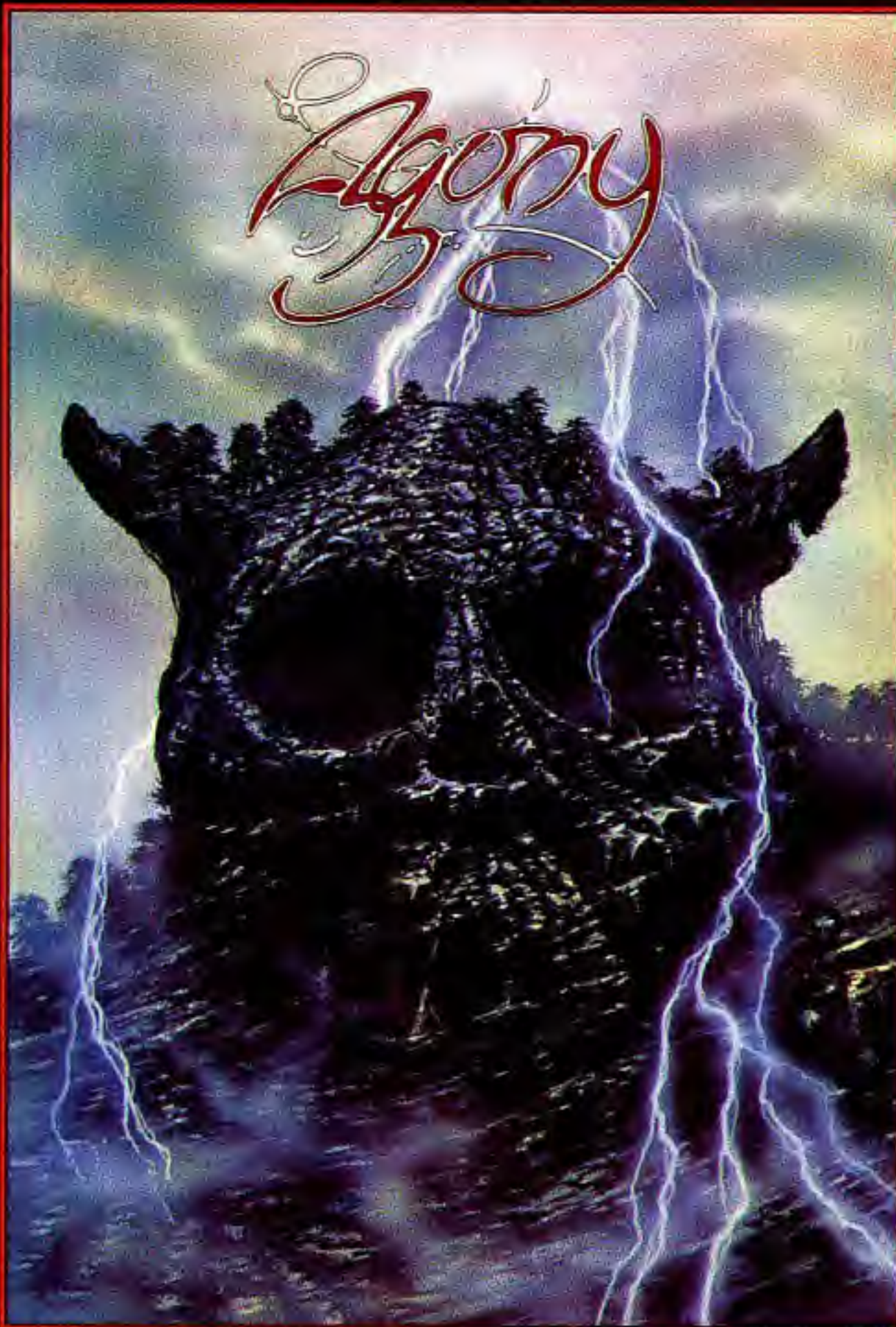


#### Heimdall

Grafik:	80%
Sound:	61%
Handhabung:	30%
Spielidee:	85%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	46%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Core Design	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Fünf Disketten, 1 MB sowie Maus und Stick erforderlich. Eine hübsche Karte der drei Welten liegt bei.





## AGONY

Messen Sie Ihre magischen Kräfte an einer gleichen, doch entgegengesetzten mystischen Macht. Benutzen Sie Zauberei und Kampfgeschick, um sich durch sechs grafisch exzellente Niveaus hindurchzuschlagen, jede von ihnen vollgepackt mit Horden wundervoll bewegter, magisch heraufbeschworener Kreaturen.

Sammeln Sie Tränke und Zaubersprüche, die Ihnen bei Ihrem heroischen Streben nach dem Geheimnis der Kosmischen Stärke helfen.

Erleben Sie vier Ebenen unglaublich weichen parallaxen Rollens, Zeichentrickhintergründe, eine massives Spielzone, Hunderte von Bildschirmfarben, ein unglaubliches Spiel und einen exorbitanten Soundtrack, alles fachmännisch gemixt und sorgfältig geschnitten, um Ihnen einen faszinierenden Cocktail von Computerspiel-Action ins Haus zu bringen.

**Erleben Sie Agonie ohne Schmerz!**

**PSYGNOSIS  
FREEPOST  
LIVERPOOL L3 3AB  
UNITED KINGDOM  
Tel: 44-51-709-5755**





**Der Amiga Joker meint:**  
Unbedingt zugreifen:  
More Lemmings – more  
Fun!

# OH NO! MORE LEMMINGS

**Nicht preiswert – aber seinen Preis wert!**

Oh yes! Selten wurde eine Zusatzdisk von sooo vielen Leuten sooo sehr herbeigesehnt wie diese, jetzt ist es endlich soweit: 100 nigelnagelneue Level voller nigelnagelneuer Gefahren müssen von den selbstmörderischen Wühlern durchwandert werden.

Ganz billig kommt der Spaß allerdings nicht, ca. 69,- DM muß man für das neue Gruppenerlebnis Marke Psygnosis berappen – unseres Wissens der höchste Preis, der je für eine Datadisk verlangt wurde! Dafür braucht man aber auch nur einen Zehner mehr zu investieren, wenn man eine selbständig lauffähige Version haben möchte. In diesem Fall gibt's eine Bootdisk dazu, NICHT aber

das ursprüngliche Hauptprogramm mit all seinen Levels. Nur, damit keine Mißverständnisse entstehen... Doch nun zu den neuen Abenteuern, die hier auf unsere gruppenspezifischen Selbstmordkandidaten war-

ten: Der augenfälligste Unterschied gegenüber dem Original besteht in der grafischen Gestaltung der einzelnen Level. Manche spielen in Eislandschaften, andere im Dschungel und wieder andere in vollends exotischen

Umgebungen. Der Sound (Musik und das berühmte „Oh No!“) ist primo wie gehabt, auch in punkto Spielablauf ist alles beim alten geblieben (Funktionen, Steuerung, etc.). Aber daran gab es ja auch beim besten Willen nichts zu verbessern! Interessanter ist da schon, ob die neuen Aufgaben reizvoll genug sind. Sie sind's, die Problemstellungen sind durchwegs herrlich fies und traumhaft tückisch. Dies gilt allerdings nicht so sehr für den Zwei-Spieler-Modus, bei dem die Herausforderungen nun zwar abwechslungsreicher, aber eigentlich kaum schwieriger als im Hauptprogramm ausgefallen sind.

Fazit: Wenn eine Zusatzdisk jemals ein Muß war, dann diese! Das werden sich die Hersteller wohl auch bei der Preisgestaltung gedacht haben. Andererseits habt Ihr bestimmt noch nie so gern zuviel Geld ausgegeben... (mm)



Sie wählen wieder...

## CISCO HEAT

**Das Geheimnis von Twin Peaks**

Frei nach Jalecos Automatenvorlage hat Image Works das Polizisten-Rennen quer durch San Francisco nun auf dem Amiga inszeniert – wer wird der „Schnellste Cop der Stadt“? Und vor allem: Warum sollte das überhaupt jemand werden wollen?

Die Frage ist durchaus berechtigt, kann Cisco Heat der Rennspiel-Konkurrenz doch eigentlich in keinem Punkt die Schlußlichter zeigen. Das beginnt schon mit der Auswahl des Boliden: Zwei stehen zur Verfügung, Unterschiede im Fahrverhalten sind aber kaum auszumachen, und beide gibt's ausschließlich mit unhandli-

cher Zweigangschaltung. Ähnlich „abwechslungsreich“ ist auch der Rest des Games, egal ob man über die Golden Gate Bridge, durch Chinatown oder Twin Peaks (ausnahmsweise ohne Laura Palmer und Konsorten...) düst, spielerisch kann keiner der fünf Level überzeugen – viel Verkehr und die üblichen Ölpfützen auf der Fahrbahn halt. Weder läßt sich die Route an den Kreuzungen frei bestimmen, noch die Karre nachträglich aufrüsten, allein, daß die Hupe so manchen Pistenrowdy

verscheucht, ist ein bißchen originell. Auch sind die unfair hinter Bergkuppen versteckten Straßensperren echte Bleifuß-Killer, das Zeitlimit schmilzt wie Schnee in der Sonne, und selbst die drei Continues sind schnell verbraucht. Es gibt also reichlich sehenswerte Crashes zu sehen – sooo sehenswert, daß man sie sooo oft sehen möchte, sind sie allerdings auch wieder nicht!

Ja, die 3D-Grafik ist generell hübsch gezeichnet, jedoch arg ruckelig animiert. Auch

die Titelmusik klingt ganz gut, nur während des Spiels fallen sowohl Musik als auch Effekte eher unterdurchschnittlich aus. Alles in allem versprüht Cisco Heat den Charme eines Kolbenfressers... (rl)



### Cisco Heat

Grafik:	63%
Sound:	47%
Handhabung:	50%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	42%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Imageworks	
Genre: Action	

**Spezialität:** Pausenfunktion, Highscores werden nicht gespeichert.



Hol mal einer die Polizei...



*Es geht klar aus diesen Beweisen  
hervor,...*



*daß wir Sid Meiers "Covert Action"  
Spielen sollten.*

*Setzen Sie Ihre Fähigkeiten in logischen Folgen ein, um  
Terroristen, Spionen und Kriminellen in der ganzen  
Welt einen Strich durch die Rechnung zu machen.*

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

**Covert Action**, für IBM PC-kompatible Geräte, Commodore Amiga und Atari ST  
von den Schöpfern von **Railroad Tycoon** und **Civilization**. MicroProse Ltd. Unit 1,  
Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326





## Werbheft

**Wir haben es ernsthaft versucht:  
Im neuen Jahr wollten wir nur  
noch originelle und hochinteressante  
Zuschriften abdrucken, auf  
die uns geistreiche, witzige und dennoch  
gehaltvolle Antworten einfallen. Warum  
trotzdem alles beim alten geblieben ist?  
Na, weil eine halbe Seite Mailbox halt ein  
bißchen arg dürftig wäre...**

### Hexenkessel

Wie man einen Zauberspruch auch ohne Kräuter zusammenbraut...

1. Man nehme eine tolle Idee: ein Amiga Magazin, das einzig und allein den Spielefreaks gewidmet ist.
2. Man füge eine gehörige Portion Exklusivität hinzu.
3. Man würze mit einer Menge Witz und Spritzigkeit.
4. Man schmecke mit einem guten Bewertungssystem ab. Wenn man das alles genau nach Rezept erledigt, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen! So ist es dann auch: der Joker ist fast perfekt. Wie bitte, nur FAST perfekt?

Naja, ich frage mich jedenfalls, wie man Wertungen bis auf ein Prozent genau festlegen kann. Wären Teilwertungen in 5%-Abständen nicht viel reeller? Die Endwertungen könnten ja weiterhin so exakt sein, aber ich wüßte wirklich nicht, ob z.B. ein Sound jetzt 82% oder gar 83% verdient hat. Anderer-

seits könnte die Beurteilung der Schwierigkeitsstufe exakter sein. Ein Vorschlag: Für Schwachsinnige (alternativ: für Kleinkinder), für Anfänger, mittel, für Fortgeschrittene, für Experten und natürlich: variabel. Was denken die anderen Leser? Außerdem ist es häufig der Fall, daß gleich zu Anfang des Heftes fast alle Hits zu finden sind. Nachher ist man enttäuscht, wenn die anderen getesteten Games diese Qualität nicht mehr erreichen. Wäre es nicht angemessener, die Hits über das ganze Heft zu verteilen? schlägt uns Jan Effler aus Lennestadt vor.

*Wir sind unsere Rezeptur wieder und wieder durchgegangen, haben die Haarer Magier-Gilde und unsere hauseigenen Hexenmeister befragt. Hier das Ergebnis: Je detaillierter die Prozentangaben, desto genauer kann der Tester werteten! Wenn Dir persönlich „Fünfersprünge“ lieber sind, was hält Dich davon ab, auf- bzw. abzurunden? Unsere Erlaubnis hast Du je-*

*denfalls. Die Verteilung der Hits ist hingegen eher zufällig; denn weiter vorne im Heft platzieren wir beabsichtigt eigentlich nur besonders aktuelle Tests (vorliegende Ausgabe möge als Beweis dienen). Über eine feinere Unterteilung des Schwierigkeitsgrades kann man durchaus nachdenken - wer dafür ist, hebt die Hand (oder schreibt).*

### Beschämend...

In der Ausgabe 11/91 stand im Know How Inhaltsverzeichnis unter „Cheats und Tips“ groß und fett „Menace“, aber wo steht denn da ein Cheat oder Tip? Hä? Ja, schämt Euch nur! Jetzt muß ich Euch noch mit ein paar Fragen nerven:  
1. Auf Euren Screenshots sieht man manchmal, daß Ihr an Stellen eines Spiels, wo ich nur noch mit einem Cheat weiterkomme, noch mit allen Leben dasteht. Spielt Ihr so wahnsinnig gut oder bekommt Ihr von den Firmen, die Euch die Spiele schicken, Cheats mitgeliefert? Wenn ja, warum veröffentlicht Ihr sie nicht?  
2. Wann ungefähr kommt Wing Commander für uns Amigianer angedüst? will Swen Berbett aus Tenningen wissen.

*Wir schämen uns wirklich: Aus unerfindlichen Gründen waren die drei Klassiker-Tips verschwunden und sind erst in der Dezember-Ausgabe wieder aufgetaucht - zusammen mit unserer Entschuldigung für diese Schluderei! Zum Trost verraten wir Dir ein Geheimnis: Um in akzeptabler Zeit optimale Tests liefern zu können, versorgen uns die Programmierer tatsächlich manchmal mit einer speziellen Presseversion inklusive Cheat. Aber, was würde es nützen, diesen Cheat zu veröffentlichen, wenn er in der Verkaufsversion nicht mehr enthalten ist? Und gelegentlich spielen wir ja auch wirklich ganz gut...*

Ach ja, zum Thema „Wing Commander“: Der Veröffent-

*lichungstermin wird vom Hersteller so ziemlich alle fünf Minuten verschoben - fest steht nur, daß das Game nach wie vor umgesetzt werden soll.*

### He, Ihr da!

Ihr merkt, der Gruß war nicht sehr freundschaftlich, und das liegt daran, daß dies bereits mein vierter Leserbrief ist und ich immer noch nicht in die Mailbox gekommen bin!

Es ist eine bodenlose Frechheit, King's Quest 5 so schlecht zu bewerten. Das Spiel wurde einfach vom PC konvertiert, na und? Alle Sierra-Spiele werden das! Und ich erinnere mich an Conquests of Camelot, da wart Ihr zufrieden! Die Grafik von King's Quest 5 ist nicht 78%, sondern mindestens 90% wert, wenn Monkey Island schon 83% bekommen hat. Als ob Monkey Island oder andere Spiele großartig von der PC Version abgeändert wurden!

Zugegeben: Der Sound ist sch... - aber bei Euch scheint es sich noch nicht herumgesprochen zu haben, daß man den amigasnd. gegen amiga3snd. austauschen kann. Gegen Ende hören sich die Klänge dann sogar richtig geil an. Und auch acht Disketten sind doch nicht weiter schlimm, KQ hat eben viele Räume und super Grafiken!

Auch Rise of the Dragon hätte besser abschneiden können. Ich wette, daß wenn Indiana Jones 4 (bestimmt auch 8 Disketten) erscheint, Ihr es in den höchsten Tönen lobt. Naja, wahrscheinlich wissen 2-jährige (übrigens: herzlichen Glückwunsch!) bei Adventures noch nicht so genau Bescheid... vermutet Tobias Wallat aus Bad Bevensen

*Ausdauer macht sich bezahlt. Willkommen in der Mailbox! Du scheinst uns ja ein echter Sierra-Fan zu sein, genau wie wir. Warum hast Du also nur die Wertungen angeguckt, anstatt den kompletten Test zu lesen? Dann wäre Dir näm-*



lich aufgefallen, daß uns die Grafik auch sehr gut gefallen hat – sie war uns bloß zu langsam, und das schlug sich bald in der Note nieder. Genau wie das eingeschränkte Gameplay mit der PC-Konvertierung (und da gibt es sehr wohl welche, die auf die Eigenschaften des Amigas Rücksicht nehmen und welche, die das weniger tun), oder gar der Anzahl der Disketten hat das Endergebnis nur am Rande zu tun. Jetzt guck Dir bitte auch den „Rise of the Dragon“ Artikel mit seiner Doppelbewertung unter diesem Aspekt nochmal an während wir Babble uns wieder unserer Rassel zuwenden ...

## Zu teuer?

Ich wollte Euch ja schon immer schreiben, jetzt habe ich endlich einen Grund: Eure Preiserhöhung! Ich kann mich noch gut erinnern, da habt Ihr geschrieben: Besser Qualität statt Quantität. Das stimmt aber mit Eurer blöden Rechnerei von wegen 5,5 Pfennige statt 5,9 Pfennige nicht überein. Übrigens verlangt eine Konkurrenzzeitschrift nur 3,9 Pfennige pro Seite...

Und daß Ihr plötzlich 126 statt 110 Seiten hinkriegt, ist ja auch kein Wunder, Ihr habt mehr Inserate, mach überflüssige Eigenwerbung, und die Kleinanzeigen sowie das Up & Down wurden erweitert. Das Coin Op könntet Ihr Euch auch sparen – kein Mensch, der einen Amiga hat, wird sein Geld an Spielautomaten verschwenden. Das Gleiche gilt für den Stromausfall. Wann fällt schon jemals der Strom aus? Wenn Ihr diesen Brief nicht veröffentlicht, ist das nur ein Beweis, daß Ihr die Wahrheit vertuschen wollt, ...  
unterstellt uns Andreas Wamser aus Tübingen

Wir veraschen nur, deshalb  
Kapelle bitte einen Tusch! Gut-  
tes Wortspiel, was? OK. Deine  
Rechnung könnten wir nicht  
besser kommentieren als das  
Dirk, im nächsten Brief nur,  
deshalb noch ein öffentlich

endlich letztes) Wort zur Werbung im Jaker. Es ist Jahr für Jahr das gleiche Spiel, von Weihnachten nehmen die Inserate zu, ab dem Frühjahr wieder ab. Da die Anzahl der Seiten (übrigens ganz im Gegensatz zur Konkurrenz) bei uns aber nie ab, sondern höchstens gelegentlich zunimmt, sind ohnehin alle Rechnungen Kokolorex, die nicht vom Jahresdurchschnitt ausgehen - auch die von Michael. Und mit der Qualität hat das sowieso alles nichts zu tun. Genau wie die Tatsache, daß Dir persönlich manche Rubriken nicht so gefallen; damit muß man leben, bist schließlich nicht allein auf der Welt!

## Zu billig?

Erstmal das obligatorische Lob: Neue Aufmachung toll, Tests toll, alles toll! Eure Rechnung, von wegen 0,4 Pfennige Ersparnis pro Seite läßt sich auch anders aufschlüsseln. In der Ausgabe 10/91 gab es insgesamt 73 Seiten, die aus Eurer Feder stammen. Das macht bei einem Preis von 6,50 DM 8,904 Pfennige pro Seite. In der 11/91 sind insgesamt 85,5 Seiten auf Eurem Mist gewachsen (nicht negativ gemeint!), das macht 8,187 Pfennige pro Seite. Also beträgt die Ersparnis nicht nur 0,4 sondern 0,717 Pfennige pro Seite. Jubel!!!

Achso, meine Fragen:

1. Ich habe mir den PC Joker gekauft und möchte nun gerne wissen, ob und ab wann es die Spiele Black Gold, Larry 5, Mad TV und Sim Earth auch auf dem Amiga gibt?!
2. Englische Computermagazine kosten (in England) umgerechnet ca. 4,50 DM. Trotz des supergünstigen Preises liegt den Heften oft eine Diskette bei, warum sind die Magazine trotzdem so billig? Könnt Ihr nicht auch eine Diskette beilegen?

3. In jedem AJ gibt es ca. 3 bis 4 Preisausschreiben mit jeweils einem anderen Kennwort. Muß man die Postkarten getrennt zu Euch schicken, oder kann man die

**SOFTWARE MAGNETS** HOTLINE 1  
030/6944862  
\*\*\*\*\* DIE SPEZIALISTEN \*\*\*\*\*  
11-19.30 h Versand  
sonst Anruf beaufw.

PC Amiga ST			PC Amiga ST		
Amiga 4-Player Adapter	-	89,95	Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95
A Laufen + Sprintball 2 + Goals	-	2,95	Doktoren ++	-	72,95 72,95
A Mouse (Hörsen)	-	44,95	Die Kathedralen ++	84,95	84,95 84,95
A MIDI-Speichereinweisung *	-	89,95	Dragonflight Special Ed. ++	84,95*	69,95 69,95
A IMH + Kick Off 2	-	109,-	Dragonwars ++++	69,95	59,95
A IMH + Dungeonsmaster + Clones	-	149,-	Double Double Hill +	-	84,95
Infrantistik	-	49,95 49,95	Dungeon Master ++++	89,95*	69,95 69,95
Airbus 320 ++	15,-	89,95* 89,95*	Elvira 1 ++	89,95	72,95 72,95
Advanced Places ++	84,95*	72,95* 72,95*	Elvira 2 ++	89,95*	72,95* 72,95*
Alcatraz +	72,95*	69,95* 69,95*	Eye of the Beholder 1	69,95	59,95
Altered Destiny +	72,95	72,95	Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95
Bamdi Kings of Asia China +	84,95	79,95	Eye of the Beholder 2	69,95*	69,95*
Bards Tale 3 +	72,95	69,95	F-15 Strike Eagle 2 +	84,95	79,95 79,95
Bards Tale Construction Set +	79,95*	15,-	Face Off	15,-	69,95 69,95
B.A.T. 1 ++	72,95	72,95 84,95	Fate - Gates of Eternity ++	84,95*	69,95 69,95
B.A.T. 2 ++	84,95*	72,95* 72,95*	Flights of the Intruder +	84,95	79,95 79,95
Battle Isle ++	84,95*	69,95 69,95*	Formula 1 Grand Prix +	79,95*	74,95* 74,95*
Birth of Prey +	15,-	15,- 15,-	Gateway to Savage Frontier	72,95	69,95*
Black Crypt ++	15,-	69,95*	Gateway to Savage Frontier ++	89,95*	15,-
Black Gold +	72,95*	69,95 69,95*	Guarded 3 +	-	67,95 67,95
Black Sea ++	84,95*	69,95* 69,95*	Chengis Khan ++++	84,95	79,95
Black Rogers 1	69,95	69,95	Goals +	72,95*	65,95 65,95
Black Rogers 1 ++	89,95	84,95	Great Courts 2 ++	69,95	69,95 69,95
Black Rogers 2	69,95*	69,95*	Hard Nova +	72,95	69,95 69,95
Bloodings Manager 2 ++	69,95*	69,95 69,95*	Heart of China ++	89,95	15,-
Bundesliga Man. Editor ++	15,-	15,- 15,-	Heimdal +	84,95*	69,95* 69,95*
Cadaver ++	84,95*	69,95 69,95	Indiana Jones 3 ++	72,95	69,95 69,95
Cadaver - The Payoff ++	-	39,95 39,95	Indiana Jones 4	79,95*	15,- 15,-
Cadles +	84,95	69,95*	Infocom Adventures diverse	34,95	34,95 34,95
CUTV Inc. Lemmings/FB ++	-	139,-	Janes Pond 2 Robocod +	-	64,95 64,95
Cubic Legends +	72,95*	69,95* 69,95*	Jefffighter 2	84,95	15,-
Champions of Krynn +	85,95	65,95 72,95*	Kick Off 2 ++	69,95	59,95 59,95
Chaos Mage +	-	69,95* 69,95*	Kings Quest 1 (Issue Version) +	89,95*	15,- 15,-
Chaos Strikes Back +++	-	69,95 69,95	Kings Quest 5 +	99,95	84,95 84,95
Conquest ++	72,95*	72,95* 72,95*	Larry 1 (Issue Version) +	89,95	84,95* 84,95*
Crusade for a Corps ++	69,95*	69,95 69,95*	Larry 3 ++	99,95	99,95 99,95
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95 72,95	Larry 3 +	89,95	84,95* 84,95*
Demonique 1 ++	15,-	69,95* 69,95*	Legend of Iserghail ++	72,95	65,95 65,95
Death Knights of Krynn	72,95	69,95	Lemmings 1 +	79,95	59,95 59,95

+ mit deutscher Anleitung + Kurzanleitung  
++ Programm kommt in deutscher Sprache

**Über 800 lieferbare Spiele**

1. Mega-X Mega 3	7. Tiger Ernest Thoms 2	<b>● HOTLINE 2</b> <b>030/6937245</b> 11. 18.30 h 1. Laden
2. Bondsheila Manager 2	8. Railroad Twosome	
3. Silent Service 2	9. Fate	
4. Battle Isle	10. Midwinter 2	
5. Wing Commander 2	11. Harry 5	
6. Counship 20000	12. Wizardry 6	

Software Maniacs proudly presents.....

**DIE TRAUMFABRIK**

\*\*\*\*\* nicht von dieser Welt \*\*\*\*\*

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

50m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße 150 Regalmeter Software vom Feinsten  
Software zum Anfassen Montag - Freitag: 11 - 18.30 h Samstag: 10 - 13.30 h  
Demnächst auch in: Freiburg München Frankfurt Düsseldorf Köln Hamburg

● Game Gear CDTV Game Boy NES ● 030/6944156  
● Mega Drive CD ROM Joysticks ● Info: Annaltheart@worldnet.att.net  
● Master System C64 Lynx Hintbooks ● 030/6944256  
Fax Line

	PC Amiga ST			PC Amiga ST		
Lemmings 1 Zusatzdisketten +	LV	54,95	54,95*	R-Type 2 +	-	69,95 69,95
Lemmings 2 +	79,95*	59,95	59,95*	Secret of the Silver Blades	69,95	69,95 69,95
Lord of the Rings 1 +	84,95	69,95*	LV	Shadowrunceer ++	84,95	72,95 72,95
Luxus Turfio Challenge 2 ++	-	69,95	69,95	Shanghai 2 ++	84,95*	72,95* 72,95*
M1 Tank Platform +	84,95	72,95	72,95	Silent Storm 2 +	79,95	79,95 79,95
Mad TV ++	84,95*	72,95*	72,95*	Sim City Population +	72,95	72,95 72,95
Magnetic Scrolls Collection +	84,95	72,95	72,95	Sim City Architecture II u. 2 +	39,95	39,95 39,95
Masterforce United Europe ++	69,95*	69,95	69,95	Sim Earth ++	89,95	72,95* 72,95*
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	69,95	Space Quest 1 (eine Version)+	89,95	84,95* 84,95*
Mega in Maria ++	LV	69,95	69,95	Space Quest 3 ++	99,95	99,95 99,95
Megakavaler 2 +	84,95	LV	LV	Space Quest 4	89,95	89,95* 89,95*
Microprose Golf +	84,95*	79,95	79,95	Spirit of Adventure ++	72,95	69,95 69,95
Midwinter 2 ++	84,95*	79,95	79,95	Synapse Super Soccer ++	72,95	69,95 69,95*
MIG 29 Super Hawkum +	89,95	89,95	89,95	Starflight 2	69,95	69,95 LV
Might & Magic 2	72,95	72,95	-	Star Trek - 25th Anniversary +	84,95*	LV -
Might & Magic 3	84,95	69,95*	-	Steinberger Hotel ++	69,95*	59,95 59,95
Might & Magic 3 ++	LV	LV	-	Suspicious Cargo +	LV	69,95* 69,95*
Mike Ditka Football +	84,95	LV	-	The Godfather +	-	72,95* 72,95*
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	69,95	Their First Hour 1 +	72,95	69,95 69,95
Monkey Island 2	79,95*	LV	LV	Their First Hour 1 - Mission 1	34,95	34,95 34,95
MLLDS ++	72,95	65,95	65,95	Thunderhawk +	84,95*	72,95 72,95
No. 1 Collection ++	72,95*	72,95	72,95*	Turrican 2 ++	-	59,95 59,95
PGA Year Golf +	72,95	65,95	-	TV Sports Baseball +	84,95*	69,95*
Pirates *	59,95	59,95	59,95	TV Sports Boxing +	84,95	?
Planets Edge	84,95*	69,95*	-	TV Sports Hollerados +	84,95*	69,95*
Pools of Darkness	72,95	69,95*	-	Twilight 2000 +	84,95*	84,95* 84,95*
Pools of Darkness ++	89,95*	79,95*	-	Ultima 5 Warriors of Destiny	72,95	72,95 72,95
Pool of Radiance +	64,95	64,95	64,95*	Ultima 6 The False Prophet +	79,95	72,95* 72,95*
Police Quest 3 +	89,95	LV	LV	UMS 2 +	84,95	72,95 72,95
Population 2 +	LV	69,95*	69,95*	Utopia ++	LV	72,95 72,95
Powermancer +	72,95*	59,95	59,95	Virtual Reality +	84,95	74,95 74,95
Powermancer Data Disk +	-	39,95*	39,95*	Vxoon +	-	69,95* 69,95*
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	89,95*	Warlords (Enhanced Version)	72,95	69,95 -
Railroad Tycoon ++/++	82,95	79,95	79,95	Whirlwind Snooker +	LV	72,95 72,95
Ready for the Skies +	84,95*	84,95*	84,95*	Wing Commander 1 +	79,95	79,95* 137
Red Baron ++	99,95	89,95*	-	Winner ++	72,95	69,95 69,95
Riders of Rokan ++	84,95	72,95*	72,95*	Win & Lose of Cosmic Forge	79,95	79,95 -
Rings of Medum 2 ++	72,95	65,95	65,95	Wiz 7 Crusaders of Dark Savag	84,95*	LV -
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	-	Zack McCracken ++	69,95	69,95 69,95

**Genießt unseren Service**

**Heute bestellt Gestern geliefert ?**

[illegible]



Tel.: 05235/7792 Fax: 05235/2794  
4933 Blomberg **1A SOFT** Lemgoer Str. 9  
**FACHVERSAND FÜR AMIGA SOFT + HARDWARE**

<b>Laufwerke:</b>	<b>Jede 1A Soft-Disk nur 4,00 DM</b>
3,5" extern nur noch ..... 149,00 DM	Fordern Sie unser Info an!
3,5" intern A 2000 ..... 129,00 DM	Bestellannahme rund um die Uhr.
5,25" extern ..... 209,00 DM	

## 1 A SOFT SERIE DER SPITZENKLASSE

01: WIZZY'S QUEST gutes Spiel (1 MB)	16: DATENBANK Daten aller Art	44: CHINA CHALLENGE einfach Klasse
02: TEXT Textverarbeitung	17: DIA PRINT druckt Etiketten	45: MISSILE COMMAND Actionspiel
03: SYS Spiel mit 50 Levels	18: HAUSHALTSBUCH verwaltet Konten	47: C64 EMULATOR simuliert C64
04: DISK SORT III Disketten verwalten	19: RISIKO Strategiespiel	50: MOONBASE Weltraumspiel
05: VIDEO DATEI Ordnung für Videos	20: GALACTIC WORM Spiel	51: SCHACH sehr spielstark
06: DRUCKER TOOLS braucht man	21: MECHFIGHT Kampf der Roboter	52: KNIFFEL gute Umsetzung
07: STAR TREK Super Spiel auf 2 Disks	22: BLACK JACK Kartenspiel	57: GLÜCKSRAD PD Version
08: BILLARD Simulation	23: DOWNHILL Ski-Simulation	58: GALGENVogel Super Ratespiel
09: GAG DISK lustige Programme	25: MONOPOLY beliebtes Brettspiel	63: TEXTKID neue Textverarbeitung
10: PLATTEN + CD verwalten	26: LABELPAINT Etiketten malen	74: DRAGON CAVE absoluter Hit 1 MB
11: MANDEL MOUNTAINS Mandelbrot Progr.	27: THE DEATH ein Superspiel	81: SKAT spielstark
12: GELD SPIEL AUTOMAT fesselndes Spiel	28: SPIELE 50 50 Spiele 45,00 DM	82: PETERS QUEST Superspiel
13: VIRUS-DISK Virenkiller	35: IMPERIUM sehr gutes Spiel	83: TRUCKING Handelsimulation
14: COPY-DISK verschiedene Copies	37: ATLANTIS Rollenspiel	87: ASTRO Blick in die Sterne
15: RETURN TO EARTH Strategiespiel	41: MEGABALL macht süchtig	91: ERDKUNDE super gemacht

**NEU: 2 MB Erweiterung für A500 Akku u. Schalter 269,00 DM**

<b>PUBLIC DOMAIN SERIEN:</b>	<b>LEERDISKETTEN:</b>
AMOK ..... 1 - 49	2 DD 135 TPI harderror free
BAVARIAN ..... 1 - 240	10 Stück nur ..... 8,30 DM
FRED FISH ..... 1 - 550	50 Stück nur ..... 40,00 DM
FRANZ ..... 1 - 120	100 Stück nur ..... 77,00 DM
ANTARES ..... 1 - 81	
KICKSTART ..... 1 - 420	<b>Unsere Versandkosten:</b>
CACTUS ..... 1 - 42	Nachnahme: 8,00 DM
TAIFUN ..... 1 - 170	Vorkasse: 5,00 DM
PREISE: JEDE PD ..... nur 1,80 DM	ab 5 kg nach Gewicht
ab 100 Stück ..... nur 1,70 DM	

## AMIGA-SPEICHERERWEITERUNGEN

2.0 MB erweitert den Amiga 500 mit neuem Agnus auf 2.5 MB	<b>DM 222,00</b>
512 KB erweitert den Amiga 500 auf 1.0 MB	<b>DM 49,00</b>
1.0 MB erweitert den Amiga 500 plus auf 2.0 MB Chip-Memory	<b>DM 159,00</b>
2.0 MB erweitert die ext. Festplatte A 590 auf 2.0 MB Fast-Memory	<b>DM 198,00</b>
2.0 MB erweitert den Amiga 2000 intern um 2.0 MB erweiterbar auf 8.0 MB	<b>DM 298,00</b>

**Hardware-Design Udo Neuroth Tel. 02041/20424**  
**Essener Str. 4 W-4250 Bottrop Fax 02041/25736**

## Megapower-Soft

Soft & Hardware-Entwicklungen  
**SONDERANGEBOT**  
80 Mb Harddisk  
incl. Controller  
für A500 **1098,-DM**

**SONDERANGEBOT**  
125 Mb Harddisk  
incl. Controller  
für A500 **1289,-DM**

alle Festplattensysteme sind  
anschlussfertig & formatiert  
Lieferung per UPS NN. 10,-DM  
andere Artikel auf Anfrage

53 Bonn 1  
Breitestr. 61  
Tel. 0228-637658

ext. Laufwerke ab 109,-DM	
HP-Deskjet 1049,-DM	
3.5 Disk's 10 St. 11.50DM	
At-Bus Controller für A500 398,-DM	
At-Bus Controller für A2000 333,-DM	
SCSI Controller für A500 498,-DM	
SCSI Controller für A2000 398,-DM	

Einbau von 500ern in TOWER auf Anfrage

Postkarten in einem Briefumschlag an Euch senden? Wenn ja, an welche Adresse?

erkundigt sich Dirk Schröder aus Hamburg

1. Michael hat Dich offiziell zum Mathematiker des Jahres ernannt, herzlichen Glückwunsch!

2. Den Test zu „Mad TV“ findest Du in dieser Ausgabe an den Umsetzungen von „Black Gold“ und „Sun Earth“ wird zur Zeit gerade gestrickt, und „Larry V“ wird genau wie seine Vorgänger bestimmt auch bald kommen.

3. Das Lohnniveau und damit die Herstellungskosten eines Magazins liegen auf der Insel deutlich unter deutschen Verhältnissen. That's it. Und da wir für den Joker eben keinen unerschwinglichen Preis verlangen wollen (müssen), sind Demos bei uns halt „nur“ für Abonnenten reserviert.

4. Wenn Du eine echte Postkarte mit den entsprechenden Kennwörtern schickst (wichtig!), kannst Du gerne Porto sparen. Einfach alle in einen Umschlag packen, das Kennwort „Preis ausschreiben“ draufmalen, und es kann nichts schiefgehen.

## Oder doch zu teuer?

Zunächst das Positive: Eure Heftverschönerung ist wirklich gelungen, aber das mit der Erhöhung der Seitenzahl ist so eine Sache. 16 Seiten mehr ist ja nicht schlecht, aber da sind ja auch 7 Seiten Werbung dabei. Ihr steigert also Eure Einnahmen gleich doppelt: 50 Pfennige mehr Verkaufspreis und mehr Werbung!

Wenn man bei Euch alte Hefte nachbestellt, zahlt man dafür den vollen Ladenpreis plus Versandkosten. Muß das sein? In den Kleinanzeigen werden die alten Hefte oft für 3 bis 4 Mark verkauft. Denkt mal drüber nach...

rät uns Oliver Daniels aus Hamburg

Grübel... grübel... ah, jetzt

haben wir's! Gebrauchte Hefte sind halt billiger als druckfrische. Hast Du darüber schon nachgedacht? Aber man ist ja hilfsbereit, extra für Dich und alle anderen Geizkriegen haben wir die Aktion mit den „Joker-Packs“ gestartet!

## Haushalts-Loch

Ihr seid Blutsauger, habgierige Schufte!! Warum? Ganz einfach, heute sitze ich im Bus und halte dieses Blatt in der Hand anstatt des neuen Amiga Jokers. Und das kam so: Beim Zeitschriftenhändler schnappte ich mir die neue Ausgabe und ging zur Kasse, meine abgezählten 6,50 DM in den Klauen, die dem Joker schon vor lauter Vorfreude die Luft abschürten. Kurz bevor ich dran war, schaute ich mir das Cover noch einmal genauer an, und was sah ich? 7 DM!! Nachdem mein Puls die kritische Phase überwunden hatte (er war wieder unter 200) durchsuchte ich krampfhaft mein Portemonnaie, kam aber nur auf die kümmerliche Summe von 6,81 DM. Was blieb mir anderes übrig, als noch ein paar Beruhigungstabletten zu schlucken, den Joker zurück ins Regal zu stellen (schluck, schnief) und meinen Zeitschriftenhändler ohne das neue Heft zu verlassen (schluck, schnüff, seufz)? Durch diese Preiserhöhung sehe ich mich zu drastischen Schritten veranlaßt, ich werde also nie wieder das Impressum lesen! Tja, und wenn Ihr jetzt aus dem Fenster springt, habt Ihr es nicht anders verdient...

beschwert sich bitter Helmut aus Oggersheim

Helmut aus Oggersheim? Ja, erhöhen Sie doch einfach mal wieder die Diäten, Herr Bundeskanzler! Sehr vernünftig finden wir, daß Sie sich entschlossen haben, nochmals die Schulbank zu drücken - ist die Englischlehrerin neu? Auch, daß Sie den Bus benutzen, gibt diesen Ihren Untertan... ah, Müllern ein gu-



tes Beispiel. Wenn Sie jetzt noch Ihren Konsum an Säugern und Valium einschränken, sind die fehlenden 19 Pfennige bald eingespart! Sollte es sich hier wider Erwarten um einen anderen Helmut handeln: Nimm's leicht Junge, Deine Drohung zieht nicht - unsere Handhütte hat gar keine Fenster!

## Dreierpack

Ich wage es hiermit, untertänigst drei Fragen an den unumstrittenen Kaiser aller Software-Magazine zu richten:

1. Ist es normal, daß bei mir und meinen Freunden, die ebenfalls Lotus und Super Cars 2 besitzen, Eure Cheats nicht funktionieren?
  2. Immer wieder lese ich mit Verwunderung, daß Actionspiele bei der Spielidee oft wesentlich schlechter abschneiden als Flugsimulatoren, obwohl bei beiden Arten ja fast immer dieselbe Spielidee dahintersteckt. Wieso?
  3. Bitte lacht mich jetzt nicht aus, aber ich bin der Meinung, daß es auch auf dem C 64 einige spaßige Games gibt und gab. Deshalb möchte ich mir ein 5.25"-Laufwerk kaufen, um solche spielen zu können. Brauche ich dazu ein spezielles Laufwerk und besondere Hard- und Software? Wenn ja, welche?
- erkundigt sich Mark Bachmann

*Haltvoll erweisen wir Dir die Gnade der Beantwortung:*

1. Was ist schon normal? Die Cheats funktionieren ungelogen einwandfrei - vielleicht brauchst Du andere Freunde?
2. Ein reines Ballerspiel ist schonmal prinzipiell eine simple Angelegenheit als eine (gute) Simulation, überhaupt kann man die Genres eigentlich nicht miteinander vergleichen - bei einem Ballerspiel steht das Ballern im Vordergrund, bei einer Flugsimulation eben das Fliegen. Aber die Spielidee-Note soll physisch aufzeigen, wie originell ein Programm INNERHALB seiner Spezies ist!

3. Wer hat? Dein Wunsch ist mehr als verständlich, nur leider unerfüllbar. Um 64er-Programme am Amiga laufen zu lassen, brauchst Du einen Emulator, bloß funktioniert das selbst mit Textverarbeitungen nicht ganz zufriedenstellend - mit Games so gut wie gar nicht. Kauf Dir doch einfach zusätzlich einen „Brokasten“, die Dinger werden heutzutage schon unter 250 Markern verschleudert.

## Das große Sterben

Nun ist es wohl soweit: Der Amiga, egal ob normaler 500, 500+, 2000, 3000 oder CDTV - der Amiga ist tot! Nachdem es erst den C 64 und dann den Atari ST erwischt hat, ist nun wohl der Amiga dran! Die Spieler werden enttäuscht von Software-Firmen, die festgestellt haben, daß sich aufwendige PC-Simulationen besser verkaufen lassen als Games für den Amiga, enttäuscht von Verlagen, die sich eigentlich vorgenommen hatten, eine reine Amiga-Zeitschrift herauszugeben, dann aber auch zum PC übergelaufen sind (hallo Joker!). Also wird demnächst dem sterbenden Amiga auch die bisher einzig gute Amiga-Zeitschrift (hallo Joker!) in die Versenkung folgen. Besonders in Amerika sind Amiga-Konvertierungen einfach nicht mehr angesagt.

Machen wir uns also nichts vor: Spiele wie Wing Commander, Red Baron, Secret Weapons of the Luftwaffe, Space Quest 4, Larry 5 etc. werden den Sprung auf den Amiga nicht mehr schaffen. Konnten wir uns bis vor kurzem noch hämisch darüber freuen, daß kaum noch ST-Spiele erscheinen, so sind es jetzt wir, über die gelacht wird. Es bleiben uns also zwei Möglichkeiten: entweder wir freuen uns wenigstens über Railroad Tycoon auf dem Amiga, oder wir verkaufen den Kasten schnellstens für ein Butterbrot und investieren über 3000,- DM in einen High-End PC mit 300 MB Fest-



Produkt	Preis
4D-Sports Boxing	64,50
5 Int. Strategy Games	64,50
50 Great Games	64,50
7 Colours	59,50
A.T.F. 2	29,50
Action Master	79,50
Action Pack	74,50
AD&D Collectors Edition	82,50
Air Combat Aces	79,50
Air Land and Sea	89,50
Air Sea Supremacy	79,50
Alien Breed	64,50
Ancient Games	29,50
Axels Magic Hammer	29,50
Baal	29,50
Baby Jo go Home	64,50
Big Deal	64,50
Bloodwych	29,50
Blues Brothers	64,50
Board Genius	79,50
Boston Bomb Club	64,50
Breach 2	79,50
Bubble Bobble	29,50
Budokan	39,50
Builderland	59,50
Cabal	29,50
Capehorn Collection	29,50
Captain Fizz	79,50
Captain Planet	64,50
Cardinal of Kremlin	64,50
Champion Driver	64,50
Champion of the Raj	69,50
Chart Attack	79,50
Cisco Heat	64,50
Conflict Europe	34,50
Conquistador	a.A.
Crossword	42,00
Deathbringer	64,50
Dragon Fighter	64,50
Dragon Ninja	29,50
Driller	29,50
Elf	64,50
Enforcer	29,50
E.O.T.I.	89,50
Face Off	64,50
Falcon Classic Collection	90,50
Fighter Command	79,50
Final Blow	64,50
First Samurai	79,50
Formula 1 Grand Prix	19,95
Fort Apache	79,50
Fruit Machine	29,50
Gauntlet 3	64,50
Goldrush Collection	64,50
Great Napoleonic Battles	79,50
Heimdall	89,50
Heroes of the Lance	29,50
Hostages	29,50
Hydra	64,50
Ilyad	74,50
Infestation	29,50
Interceptor	64,50
James Bond Collection	64,50
Klax	29,50
Last Battle	64,50
Last Ninja 3	65,50
Lemmings Add On	54,50
Lemmings Boot & Add On	64,50
Lotus Esprit Turbo Challenge 2	64,50
Mag Comp 1	82,50
Magical Serpent	54,50
Match Pairs	29,50
Matrix Raider	29,50
Max Pack Compilation	79,50
Medieval Warriors	64,50
Mega Lo Mania	79,50
Menace	29,50
Metal Mutant	64,50
Microprose Golf	89,50
MIG 29 Super Fulcrum	97,50
Moonfall	64,50
Necronom	69,50
Neverending Story 2	64,50
Nevermind	29,50
Nitro	29,50
Pitfighter	64,50
Quest & Glory	79,50
Quest for Glory 2	89,50
Robo Zone	64,50
Robocod	64,50
Rugby Coach	64,50
Rugby World Cup	64,50
Rules of Engagement	64,50
Sanctuary	64,50
Scenery Coll. A	98,50
Sindbad	34,50
Sliding Skill	49,50
Sorash TV	64,50

**02151 / 390071**

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,00, bei Nachnahme + DM 8,00.  
Bestellung telefonisch: täglich 24 Stunden  
OHNE ANRUFBEANTWORTER  
Fax 02151/390072  
Bestellung schriftlich:  
**FROG-SOFT R. GUTOWSKI,**  
Martinstr. 77a, 4150 Krefeld

Produkt	Preis
Sorcerer	34,50
Space 1889	79,50
Spot	64,50
Star Collection	57,50
Strike Fleet	64,50
Supa Flex	64,50
Super Cars 2	74,50
Super Soccer	73,90
Super Space Invaders	64,50
Swap	64,50
Terminator 2	65,50
The Beast	29,50
The Beast 2	89,50
Think Cross	54,50
Thunderhawk	79,50
Thunderjaws	57,50
Traders	69,50
Under Pressure	64,50
USS John Young 2	64,50
World Class Rugby	64,50
Wing Commander	a.A.

### HARDWARE: AMIGA 2000

AMIGA 2000	1498,-
2 MB bis 8 MB erweiterbar (BSC)	449,-
3,5" Diskettenlaufwerk intern	159,-
3,5" Diskettenlaufwerk extern	169,-

### HARDWARE AMIGA 500

512 KB Speichererweiterung (Uhr + abschaltbar)	89,-
1,8 MB komplett bestückt	289,-

### MÄUSE

High Res Maus incl. Mousepad	69,-
Optische Maus (Golden Image)	119,-

### KOMPLETTLÖSUNGEN

Z. B. Powermonger (29,80 mit allen Karten), Bane of the Cosmic Forge, Eye of the Beholder, Bard's Tale III, Fate Gates of Dawn, Spirit of Adventure, Buck Rogers u.v.a.

### CDTV

CDTV GRUNDGERÄT	1599,-
CDTV GRUNDPACKET	1789,-

Game	Preis
Advanced Military Simulator	69,50
All Dogs go to Heaven	89,50
All Point Bulletin	94,50
American Heritage Dictionary	149,50
American Vista	164,50
Battle Chess	82,50
Battlestorm	94,00
Benjamin Bunny	98,50
Case of Cautious Condor	88,90
Chaos in Andromeda	79,50
Classic Board Games	89,50
Cubulus & Magic Serp.	65,90
Defender of the Crown	94,50
E.S.S. Mega	89,50
F 16 Falcon	124,50
Garden Plants	99,50
Heather Hits Home	94,50
Holiday Maker	84,90
Hounds of Baskerville	94,00
Jones in the Fast Lane	114,90
Lemmings	94,50
Long Hard Day	94,50
Power Pinball	89,50
Pro Tennis	89,50
Psychokiller	79,50
Science and Innovation	109,50
Sim City	94,50
Snoopy's Missing Blanket	89,50
Space Wars	69,50
Spirit of Excalibur	82,50
Stadt der Löwen	82,50
Team Yankee	109,50
Terminator	89,50
Wing Commander	119,50
Woman in Motion	94,50
Wrath of Demon	94,50



## SOFTWARE - ANGEBOTE

**X COPY** HARDWARE FÜR  
PROFF V 5.01 D NUR: 75,00 DM

**MARK II SOUND SYSTEM:** 59,00 DM

**PAGESTREAM DTP PD PAKET:**  
ÜBER 40 FONTS I VIELE DTP GRAFIKEN I  
8 DISK FÜR NUR 39,00 DM

**PD KNÜLLERPAKET** 10 DISK: 15,00 DM

**4 UND 1 KATALOGDISK** 10,00 DM

## HARDWARE - ANGEBOTE

**A 500:** 512 KB, UHR, SCHALTER: 75,-  
**3,5** LW, SCHALTER, BUS, EXTERN: 138,-

VERSANDKOSTEN: VORKASSE 5,00 DM  
NACHNAHME 7,00 DM, AB PAKET NACH GEWICHT

**PD Service: Sven Brüggemann**  
**Danziger Str. 8, 6900 Heidelberg**  
**Tel / BTX: 06221 / 782763**

## KEIM-SOFTWARE

# SMILE

Super-Spiel mit abspeicherbarer  
Highscoreliste, mit ausführlicher deutscher Beschreibung und  
verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

**SMILE DICH DURCH 50 LEVEL.**

Aber bedenke: hier zählt nicht nur schnelle Reaktion, sondern  
auch taktisches Handeln. Also: erst überlegen.

**NUR 24.95 DM**

## Briefkopf + ED

Erstellen Sie Briefe mit professionellem Briefkopf.  
Mit integrierter Adressenverwaltung und einem guten Texteditor,  
der alles beherrscht (löschen, einfügen etc.)

**24.95 DM**

## 3-D-Think

Eine dreidimensionale Herausforderung an alle Denk-Profis.  
Natürlich mit abspeicherbarer  
Highscoreliste und deutscher Beschreibung.

**24.95 DM**

**Peter Keim**  
**Vogelsanger Str. 34, 5000 Köln 30**  
**Tel. 0221/520765**

Versandkosten:  
Vorkasse/Scheck: 4,- DM  
Nachnahme: 7,- DM  
Vorkasse Ausland: 15,- DM

platte und zigtausend VGA-  
Farben...  
soviel Trübsal bläst Jan-  
Hendrich Petersen aus Ah-  
rensburg

*Entschuldige, aber es muß  
einfach raus. SO EIN  
QUATSCH! Nach wie vor  
werden jeden Monat mehr  
Amiga verkauft, nach wie  
vor werden praktisch alle  
Programme für diesen Rech-  
ner umgesetzt, nach wie vor ist  
der Amiga Joker ein teines  
Amiga-Magazin (was zum  
Kieckack hat das mit dem PC  
Joker, einer völlig eigenständi-  
gen Zeitschrift zu tun?). Diese  
ewige Panikmache geht uns  
langsam aber tierisch auf  
den Keks, hast Du schon-  
mal nachgerechnet, wieviele  
Games es für den Amiga gibt,  
die es für den PC nicht gibt?  
Ehm! Wir stehen hinter dem  
Editorial: Ingesagte leben  
wirklich länger!*

## Zuviel des Guten?

Vor einigen Monaten gab ich  
bei Euch eine private Klein-  
anzeige auf, und schon zwei  
Tage nach Erscheinen des  
Heftes waren alle meine  
Games weg. Ein Lob an  
Euch, denn ich gab auch in  
anderen Zeitschriften Inse-  
rate auf, die jedoch nie er-  
schienen sind, oder es ging  
nur ein kleiner Teil weg. Das  
ist O.K.

Jedoch kamen nach einigen  
Tagen 9 Raubkopierer-An-  
gebote und 11 Softwarewer-  
bungen an! Es ist zwar keine  
Werbung für Euch, aber  
druckt dies bitte. Ihr denkt  
jetzt, wenn ich nicht auf sol-  
che Briefe antworte, ist doch  
alles in Ordnung, stimmt ja  
auch, aber die Versuchung  
war doch sehr groß. Also  
hiermit möchte ich Euch  
auffordern, nur noch Tele-  
fonnummern zu veröffentli-  
chen. Ich hoffe, Ihr folgt  
meinem Rat, denn Ihr seid  
wirklich gut.  
schreiben uns Scot.dos und  
Sir Karl.

*Drucken wir gerne, ist es doch  
weder Werbung noch Anti-  
Werbung für uns, sondern  
ganz einfach. Wenn Du Deine  
Adresse in den Kleinanzeigen-*

*netz schreibst - ha, dann wird  
sie selbsterständlich abge-  
druckt! Was immer daraufhin  
geschieht, liegt nicht in unse-  
rer Hand, wir können doch  
nicht gegenmündig Eure  
Kleinanzeigen abändern,  
oder?*

## Annahme- verweigerung

Ich möchte mal gerne wis-  
sen, was Ihr von Versand-  
händlern haltet? Ich zumin-  
dest nicht viel, denn als ich  
das letzte Mal ein Compu-  
terspiel bei einem Händler  
bestellte und dieses nicht an-  
nahm, weil ich es schon im  
Laden gekauft hatte, bekam  
ich ein Schreiben, in dem  
stand:

„Da Sie Ihre Bestellung nicht  
storniert haben, möchten wir  
gerne wissen, was wir davon  
halten sollen usw.. Wir ge-  
ben Ihnen 10 Tage Gelegen-  
heit, sich schriftlich zu äu-  
ßern.“ Sollte ich das nicht  
tun, wurde mir mit dem  
Rechtsanwalt gedroht. Also  
wirklich, nur weil man ein-  
mal eine Annahme verwei-  
gert hat!

Ansonsten habe ich Euch  
nichts zu sagen, Ihr seid su-  
per, Eure Tests sind perfekt,  
und am meisten liebe ich den  
Kicker Cup.  
teilt uns Klaus Quabeck aus  
Gladbeck mit.

*Du schwindest ein netter Kerl zu  
sein, weshalb wir Dir gerne  
spars. Netteres antworten  
würden, aber leider: Wozu be-  
stellst Du erst bei einem Ver-  
sandhändler, wenn Du das  
Game dann anderswo  
kufst? Und warum bist Du  
nicht mal so fair, dies dem  
Versender rechtzeitig mitzu-  
teilen (Storno)? So bleibt der  
arme Kerl auf seinen Ver-  
sandkosten samt der huppen-  
den Rückgabegebühren der  
Post sitzen - wundert es Euch  
da ernsthaft, wenn er sauer  
reagiert?*

## Der Weisheit letzter Stuß

Ich bin zwar nur selten ein





Joker-Leser (Schande über mich), doch ich glaube trotzdem, meinen Senf dazugeben zu können. Ihr sprecht mit dem Joker jetzt (früher war das anders) nur noch mediengeile Farbenfanatiker an, die alles, nur nicht nachdenken wollen. Wenn man sich vor Euer Blatt setzt, hat man eigentlich einen Fernseher vor der Linse: schöne große bunte Bilder – und bei den Texten, die von einem lockeren schließlich in einen kindischen Stil verfallen sind, muß man nicht mehr denken. Euer Niveau ist tiefer gesunken! Und noch was zu dem Thema „Ist der Amiga tot?“ Er ist es! Ohne Wenn und Aber! Ich möchte mich ET voll anschließen. Der Hinweis auf die erhöhten Verkaufszahlen zeugt da schon von gewisser (tschuldigung) Unkenntnis. Es geht hier nicht um die quantitative sondern die qualitative Einordnung. Weil der Amiga immer billiger wird, kaufen ihn vor allem C 64 User. Da der C 64 ja schon lange tot ist (da widerspricht mir ja wohl keiner), kommen da auch keine wirklich guten Leute nach. Die steigen vom Amiga auf den PC um. „belehrt“ uns der weise Jabba the Hut of the U.C.S.

*So so, und PCs werden nicht immer billiger? Ach, es gibt gute und weniger gute Leute unter denen, die sich einen Amiga kaufen? Ah, alle, die zuvor einen C 64 hatten, sind automatisch nix wert? Ehe wir das erschreckend hohe Niveau einer solchen These erklären, bleiben wir doch lieber das Fachmagazin für angestellte, denkfaule, mediengeile und kindische Farbenfanatiker. Und das mit Überzeugung, oh weiser Jabba!*

## Warum ist die Banane krumm?

Ich finde den Joker oberflächenturbomegasuperstark! Aber auch ich habe ein paar Fragen:

1. Was heißt PD? Plöd und doof? Pflaumen und Datteln, oder was?

2. Wann kommt der Test zu Lotus Turbo Challenge 2, der für's Jubiläumsheft versprochen war?

3. Warum opfert Ihr dem CDTV so viele Seiten? Ich glaube nicht, daß sich viele Amigianer solch ein Gerät anschaffen. In AJ 11/91 hätten Ihr dieses Kapitel zwei Seiten kürzer machen und dafür mehr Spieltests bringen können. Vielleicht hätte es dann sogar zu einem Hit gereicht?!

4. In AJ 10/91 schreibt Ihr wörtlich: Im Vergleich zu Thunderhawk ist die Heli-Konkurrenz Gunship nicht nur uralt, sondern sieht auch so aus. Wollt Ihr die Gunship-Fans unter den Joker-Lesern etwa rauskellern?

5. Warum testet Ihr nicht mal Indiana Jones 3 oder Zak McKracken? will Steffen Reckmann aus Osterdingen wissen.

*1. PD, humm... Vielleicht heißt's Polar Dromedar? Vielleicht auch Plattdeutsche Dollars? Vielleicht sogar Plüchie Domain, wer weiß das schon so genau?*

*2. Der Lotus hatte einen Platten und hat's daher erst zur Weihnachts-Ausgabe geschafft. Pech.*

*3. In diesem Heft steht praktisch nix über's CDTV, dafür gibt's Has. Das hat zwar eigentlich nichts miteinander zu tun, aber was sagt Wer weiß das schon so genau?*

*4. Ja, alle „Gunship“-Fans müssen raus! Besonders wir selber – bloß dürfen wir leider nicht!*

*5. Weil wir „Indy 3“ nur über zwei Jahren getestet haben und „Zak McKracken“ ein sicherer Kandidat für eine der nächsten Klassiker-Seiten ist.*

## Unlogische Logik

Ich lese den Joker, seit ich einen Amiga mein eigen nenne, genauer: seit drei Monaten. Ich finde, daß sich Eure Artikel gut lesen lassen, im Vergleich zur Konkurrenz sogar am besten! Doch wenn ich dann die Bewertungen lese, schüttel ich verständnislos den Kopf. Wie kommt Ihr auf Euer Gesamtergebnis? Vielleicht

# ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 48 93 89
1000 Berlin 12	Wilmsdörfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmsdörferstr.)	Tel.: 030-3 12 46 42
7000 Stuttgart	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	Tel.: 07 11-55 66 01
6000 Frankfurt 1	Tongesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 61
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	Tel.: 04 21-30 23 45
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 28 33

## Megastark in AMIGA-Software

Air Combat Aces	75,00	Megalomania	75,00
Barbarian 2	59,00	Pegasus	59,00
Deuteros	75,00	Robocod	59,00
Knights of the Sky	79,00	Shadow Sorcerer	75,00
Lotus Esprit 2	59,00	Strike Fleet	65,00
Master Golf	79,00	Terminator 2	59,00
Max Pack Compilation	75,00	The Oath	59,00

Wir führen auch GAME BOY, SEGA MEGA DRIVE, MS-DOS, GAME GEAR, SUPER FAMICOM, PC ENGINE und CDTV.



...ist megastark!

# GNADENLOS

DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST  
MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

069-2977647 & 089-488074 & 0161-2830778

## AMIGA SOFTWARE

4D Sports Boxing	50,90	Outrun Europe	50,90
Air Sea Supremacy	63,90	Powermonger	58,90
Alien Storm	50,90	Panza Kick Boxing	63,90
Barbarian 2	50,90	Pegasus	50,90
Battle Isle	63,90	PGA Tour Golf	50,90
Blues Brothers	50,90	Railroad Tycoon	72,90
Brat	50,90	Rainbow Collection	41,90
Bundesliga Man. Pro	63,90	Red Storm Rising	58,90
Cadaver	58,90	R-Type 2	58,90
Cadaver Levels	33,90	Robin Hood	55,90
Capcom Collection	63,90	Robocod (James Pond 2)	50,90
Captain Planet	50,90	Robozone	58,90
Cruise for a Corpse	55,90	Rodland	50,90
Death Knights Kryn	63,90	Shadow Sorcerer	63,90
Deuteros	63,90	Silent Service 2	67,90
Die Kathedrale	75,90	Speedball 2	65,90
Double Double Bill	75,90	Starflight 2	50,90
Exile	50,90	Stellar 7	39,90
Eye of the Beholder	63,90	Stormball	50,90
F-15 Strike Eagle II	72,90	Strike Fleet	55,90
Face Off Icehockey	50,90	Terminator 2	50,90
Fate	63,90	The Oath	50,90
Fighter Command	58,90	Thunderhawk	63,90
Final Fight	50,90	Tip Off	50,90
Flames of Freedom	67,90	Traders	58,90
Flight of Intruder	75,90	Utopia	63,90
Football Crazy	50,90	Zone Warrior	50,90
Gods	55,90	512 Kbyte + Uhr	65,90
Golden Axe	58,90	WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.	
Great Courts 2	58,90	Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50 Versand.	
Hard Nova	50,90	Amiga Spiele z.T. m. dt. Anleitung bzw. in Deutsch	
Kings Quest 5	75,90	Irrtum, Druckfehler, Preisänderung und Lieferung vorbehalten	
Last Ninja 3	58,90	Gnadenlos Elektronik	
Lemmings	55,90	Vertriebs GmbH	
Lettrix	50,90	Boschetröder Str. 28	
Lotus Esprit 2	50,90	8000 München 70	
Magic Pockets	50,90	KEIN LADENVERKAUF	
Manchester United E.	50,90		
Mastergolf	67,90		
Megalomania	63,90		
Nebulus 2	50,90		



ist das wieder so eine Sache, für die ich mit meinen fast 16 Jahren zu klein bin (wie immer). Es ist doch einfach logisch, daß man als Gesamtergebnis den Durchschnitt aller Teilwerte nimmt. Dann wären gute Spiele noch leichter zu erkennen und keiner könnte Euch so leicht eine Sympathie für bestimmte Softwarefirmen vorwerfen. Wenn man z.B. bei Mig 29 Super Fulcrum die Durchschnittsnote ausrechnet, kommt man auf 61,1666667. Der Unterschied zur tatsächlichen Gesamtnote ist 3,8333331%, da kann man nicht mehr von Objektivität sprechen – besonders, wenn diese Unterschiede bei fast jedem Spiel zu erkennen sind. erklärt uns „Waldi“ aus Engers.

*Logo wäre eine Durchschnittsberechnung, logisch, bloß würde sie halt ein völlig falsches Testergebnis widerspiegeln! In der Steinzeit, also bei den ersten Ausgaben, haben wir die Gesamtnote noch so berechnet, mußten uns jedoch (völlig zurecht) von den Lesern eines Besseren belehren lassen. Es ist doch so, nicht für jedes Spiel sind alle Kriterien gleich wichtig. Nehmen wir mal „Ultima IV“: Schwache Grafik, müsser Sound, aber eine irre Motivation – das Durchschnittsergebnis würde der Qualität des Games in keiner Weise gerecht werden! Nicht umsonst heißt die Gesamtnote daher bei uns „Reduktions-Urteil“ und wird*

*in einer Konferenz aller Redakteure unabhängig, überparteilich und demokratisch gefällt.*

## Wer zahlt, schafft an!

Die Kritik, die ich gleich üben werde, bezieht sich eigentlich gar nicht auf den Joker selbst, sondern auf die Art, wie Ihr mit normaler Kritik normaler Leserbriefschreiber umgeht: Ich muß jeden Monat mit Ärger feststellen, wie Ihr ernstgemeinte Kritiken in der Mailbox ins Lächerliche zieht, um Euch um ein ehrliches Statement zu drücken. Zum Beispiel:

AJ 12/91, Dr. Dec, alias Dirk: „Euer Facelifting ist gut gelungen, aber bei Eurer Farbauswahl solltet Ihr vorsichtiger sein, denn die Seitenhiebe waren bei geringfügig schlechterer Beleuchtung unlesbar.“ Euer Kommentar: „Wir verraten Dir auch nicht, wo in Deinem Zimmer der Lichtschalter ist, und Du mußt weiter im Dunkeln lesen.“ Haha, ist zwar sehr witzig, aber hier völlig unangebracht. Das Problem ist doch nicht, daß Dirk kein Licht im Zimmer hätte, sondern daß Eure Schrift schlecht lesbar ist. Darauf wollte Dirk nur aufmerksam machen und wird gleich durch den Kakao gezogen.

AJ 12/91, Ole Brandenburg: „Strengt Euch mal ein bißchen an, immerhin verdient Ihr jetzt ja 50 Pfennige mehr

pro Heft.“ Darauf Ihr: „Sorry, für die 50 Pfennig Mehrverdienst haben wir uns alle schon Einfamilienhäuser gebaut.“ Ole wollte Euch doch nur nett bitten, seinen Brief schnell zu beantworten, da Ihr ja jetzt noch mehr Geld von uns bekommt. Die Liste der Beispiele läßt sich beliebig fortsetzen.

Ihr macht das alles mit Humor, und das ist auch gut so, doch Ihr solltet bei ernstesten Kritiken auch ernsthaft Stellung nehmen. Ihr seid einfach zu keiner Kritik bereit! Schließlich soll der Joker doch so werden, wie wir ihn am liebsten haben wollen. Und deshalb schreiben wir Euch doch auch, und nicht weil wir irgendeine dumme Antwort lesen wollen. Es geht ja um uns und nicht um Euch – wir kaufen den Joker, und wir bezahlen Euch! schreibt uns Gunnar Esser aus Köln.

*Hat der Mami recht? Ja, aber nur teilweise: Es stimmt schon, daß letztlich Ihr bestimmt, wie das Heft auszusehen hat. Aber wer uns und den Amiga Joker schon etwas länger kennt, also seine Entwicklung miterlebt hat, der weiß, daß wir Kritik wollten, ernstnehmen und auch umsetzen. Daß im Index jetzt Bewertungen stehen, daß das Up & Down komplett umgestaltet wurde, daß die Girl-Seite nun Seitenhiebe heißt (und endlich unlesbar ist ...), daß es mehr Seiten gibt, ja, eigentlich JEDE Veränderung seit der Erstausgabe geht al-*

*lein auf Leser Anregungen zurück! Und auch, daß wir ernstgemeinte Fragen nicht ernsthaft beantworten würden, stimmt einfach nicht – wie Du zwischenzeitlich wohl bemerkt hast. Trotzdem, Spaß MUSS einfach sein, manchmal sogar auf Eure Kosten und öfter noch auf unsere, warum auch nicht? Wer mit unserem Humor nicht klar kommt, hat Pech gehabt, der ist nämlich nicht verkäuflich. Schon gar nicht für popelige sieben Märker...*

## Die ganze Wahrheit...

...ist, daß es uns völlig schnurz ist, warum Ihr uns schreibt, Hauptsache Ihr schreibt! Ob Ihr nun auf unsere dummen Antworten steht, Euch darüber beschweren, Lob, Kritik oder Fragen anbringen wollt – wir lesen alles, wir beantworten alles. Nur RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) solltet Ihr beilegen, Euren Absender nicht vergessen und genug Humor haben, um einen eventuellen Abdruck nebst ironischem Kommentar wegstecken zu können! Die Adresse unserer Altpapiersammlung lautet wie immer:

**Joker Verlag  
Mailbox  
Untere Parkstraße 67  
D-8013 Haar**

## ELSI SOFT

Inh. Thorsten Elsinger

6070 Langen, Tel.: 06103/27918

29724

**24 STD. SERVICE**

...wünscht ein gutes Neues Jahr!

DPaint 4	295.-	Kick Off II	55.80	Thunderhawk	74.80
Out Run Europa	68.80	James Pond	63.80	Terminator II	64.80
Kengi	64.80	Pirates	63.80	Kardinal of Kremlin	64.80
Lemmings	64.80	Battle Chess II	59.80	Flames of Freedom	81.80
Blues Brother	64.80	Hägar	63.80	Cruis of a Corpse	72.80
Navy Seals	66.80	Tower Fra	76.80	Wild West World	95.00
Battle Isle	78.80				
Duck Tales	71.80				
Lord of the Rings	68.80				
Earl Weaver Baseb. 2	78.80				
Silent Service II	79.80				
Elf	76.80				

...UND VIELE VIELE MEHR !!!

Außerdem Lieferbar

+ NINTENDO NES + GAME BOY + SEGA GAME GEAR +  
+ SEGA MEGA + COMMODORE CDTV +

+ ANWENDERSOFTWARE + LERNSOFTWARE + LÖSUNGSBÜCHER +

AKTUELLE PREISLISTE GEGEN 2.- SCHUTZGEBÜHR UND FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAG

Verdandkosten 8,-/NN; 5,-/Vorkasse; 10,-/Ausland + ZV

Für Druckfehler keine Gewähr



Die Silvester-Rakete steigt: Alle Neuabonnenten bekommen 10 Ausgaben zum Preis von 9, ein sehenswertes Demo von „Airbus“ plus ein spielbares Demo von „Knights of the Sky“ und noch die Möglichkeit, bei unserem Abo-Lotto jeden Monat ein Game zu gewinnen!

Keine falsche Bescheidenheit: Für 1992 haben wir das Abo praktisch neu erfunden! Erstmals kriegt Ihr alle 10 Joker-Ausgaben eines Jahres für lächerliche 63,- DM (Ausland: 75,- DM), also gegenüber dem Kiosk-Preis um exakt ein Heft billiger. Dann bringt Euch der Briefträger Euren Amiga Joker nicht nur wetterfest verpackt, sondern in aller Regel ein paar Tage, ehe das Magazin in den Handel kommt. Und das ist erst der Anfang, denn jetzt wird abgehoben:

Zum einen gibt's zu jedem neuen Abo ein gaaaanz tolles Demo von „Airbus“, Thailands einzigartiger Simulation eines Passagierflugzeugs. Zum anderen bekommt Ihr noch ein spielbares Demo von „Knights of the Sky“ obendrauf!! Und selbst ein Rundflug im Microprose-Doppeldecker ist noch nicht das Ende der Fahnenstange: Ab sofort verlosen wir unter allen Abonnenten in jeder Ausgabe drei brandheiße Games!!!

Das Abo-Lotto ist denn auch die Nachricht des Tages für alle „Altabonnenten“ unter Euch, ausgelost werden die Spiele nämlich unter *sämtlichen* Kundennummern – Ihr seid daher jeden Monat live dabei! Also, Coupon ausfüllen und gleich im nächsten Heft die Ruhmeshalle checken. Wer weiß, vielleicht bist gerade Du unter den ersten Gewinnern?

# das ultimative Abheber-Abo!



BRANDNEU:  
AB SOFORT MIT  
ABO-LOTTO!!!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Ich bezahle per Vorkasse: ☐  
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto: ☐  
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

(AJ)

Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG Abo-Verwaltung (AJ) Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt; kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut es natürlich auch.





Wer oder was ist das Gegenteil vom letzten Ninja? Na, der erste Samurai natürlich! Zwar ist Image Works Asien-Fighter mindestens ebenso ein Raufbold wie der von System 3, doch macht er einen sehr viel unverbrauchteren Eindruck...

**Der Amiga Joker meint:**  
First Samurai – zur Zeit die ultimative Asien-Prügelei!

...was ja auch kein Wunder ist – der „Last Ninja“ prügelt sich nun schon seit Jahren durch die Computer-Szene,

oder Shuriken. Das ist auch bitter nötig, denn von lästigen Fledermäusen über Riesenratten bis zu gigantischen Steinmonstern wartet das Action-Adventure mit einer ansehnlichen Feindeschar auf. Dazu gibt es unterwegs massenhaft Boni wie Schatztruhen und Freßkörbe zu finden; auch halten versteckte Extras, ein paar knifflige Puzzles und ein ausgekochtes Level-design den Spieler von Anfang bis Ende bei der Stange.

Dabei ist all das erst die halbe Miete, First Samurai ist ein echter Genuß für Auge und Ohr. Die Grafik ist herrlich

technisch gesehen ist Image Works hier ein echtes Meisterstück geglückt! Wir können daher allen enttäuschten Ninjas und müden Shadow Dancern nur raten, sich an First Samurai schadlos zu halten – den Programmierern ist es gelungen, aus einem überstrapazierten Genre das letzte an Spielspaß herauszukitzeln. Wer nach diesem Game noch eine Asien-Klopperei an den Mann bringen will, wird sich tüchtig ranhalten müssen... (C.Borgmeier)



#### First Samurai

Grafik:	88%
Sound:	87%
Handhabung:	78%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	82%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Image Works	
Genre: Action	

#### Spezialität:

Zwei Disks,  
Zugangscode  
für jeden Level.

während unser First Samurai gerade sein Bildschirm-Debut gibt. Die Gründe für sein Auftauchen sind auch hier im alten Japan zu suchen: Gerade hat der junge Mann noch zusammen mit seinem Lehrmeister Akira friedlich Steuern eingetrieben, als plötzlich ein Dämonenkönig auftaucht, die gesamte Gegend verwüstet und den altherwürdigen Meister zu seinen Ahnen schickt. Schweinerei! Um die schnöde Tat zu sühnen, sind vier futuristische Landschaften zu durchqueren (die für Prügelspiele fast schon obligate U-Bahnfahrt fehlt natürlich ebenso wenig wie mannigfaltige Widersacher), um am Ende den bösen Obermotz in seinem Wolkenkratzer zu stellen.

Wer jetzt meint, daß sich das alles nicht gerade waaahnsinnig originell anhört, der meint natürlich richtig. Aber First Samurai besticht denn auch weniger durch eine innovative Idee als durch technische Brillanz und hervorragendes Gameplay. Das beginnt bereits bei der Steuerung: Der Held läuft, klettert und hüpf in alle Himmelsrichtungen, beherrscht die unterschiedlichsten Schläge bzw. Tritte und ist zudem fit im Umgang mit allerlei herumliegenden Waffen wie Schwert, Messer, Wurfaxt

hunt, steckt voller lebenswerter Details (wie edel z.B. das Schwert funkt!) und kann mit astreinem Parallaxscrolling, fantasievoll animierten Sprites und einer sehr beeindruckenden Explosion, wenn der Held über den Jordan geht, aufwarten. Dazu gesellen sich eine hübsche On-Game-Musik und jede Menge verrückte Effekte (Kampfgeschrei, Fanfaren und und und). Keine Frage, rein programmier-







# WORLD OF WONDERS

## COMPUTERSHOP OF THE 90'S

### STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

TOP AKTUELL		DM	TOP AKTUELL		DM	TOP AKTUELL		DM
4 D Sports Boxing	DA	64,90	Drop it		V.B.	Necronom	DA	69,90
7 Colors	DA	59,90	Exodus 3010		V.B.	Nebulus 2	DA	64,90
Abandoned Places		V.B.	Face Off		64,90	Out Run Europe	DA	64,90
AD&D Collectors	DA	76,90	Far West	DA	59,90	Pegasus	DA	64,90
Adrenalyn		V.B.	Fighter Command	DA	76,90	Pit Fighter	DA	64,90
Air Combat Aces	DA	76,90	Final Blow	DA	64,90	Realms	DV	76,90
Air, Land & Sea	DA	82,90	Final Fight	DA	64,90	Rise of the Dragon	DV	82,90
Air Sea Supremacy	DA	76,90	First Samurai		76,90	Robozone	DA	64,90
Alien Breed (1 MB)	DA	64,90	Formula One Grand Prix		V.B.	Rugby World Cup	DA	64,90
Alien Storm		64,90	Fort Apache	DA	76,90	Rules of Engagement		64,90
Altered Destiny	DA	76,90	Gauntlet 3	DA	69,90	Shadow Sorcerer	DA	69,90
Amnios	DA	64,90	Gardians		V.B.	Simpsons	DA	64,90
Apidya		V.B.	Hard Nova	DA	64,90	Sliding Skill	DA	44,90
Baby Jo	DA	64,90	Heart of China	DA	82,90	Smash TV		64,90
Barbarian 2	DA	64,90	Heimdall (1 MB)	DV	76,90	Space 1889		76,90
Battle Isle	DA	64,90	Hudson Hawk	DA	64,90	Spot (1 MB)	DA	64,90
Black Gold	DV	76,90	James Pond 2	DA	64,90	Starbyte Supersoccer	DV	69,90
Blade Warrior	DV	69,90	Kengilon		V.B.	Starflight 2	DA	64,90
Blues Brothers	DA	64,90	Kings Quest 5	DA	89,90	Starrash		V.B.
Booly	DA	64,90	Knights of the Sky (1 MB)	DA	82,90	Steigenberger Hotel	DV	59,90
Boston Bomb Club	DA	64,90	Last Battle	DA	64,90	Stratego	DA	64,90
Bug Bomber		V.B.	Last Ninja 3	DA	64,90	Strike Fleet	DA	64,90
Builderland	DA	59,90	Leander	DA	76,90	Strip Poker Deluxe 2	DA	64,90
Bundesliga Manger prof.	DV	76,90	Lemming Data Disk	DA	59,90	Supaplex	DA	64,90
Capcom Collection	DA	76,90	Lord of the Rings		V.B.	Super Space Invaders	DA	64,90
Captain Planet	DA	64,90	Lotus Turbo Challenge 2	DA	64,90	Suspicious Cargo	DA	64,90
Celtics Legends		V.B.	Mad TV		V.B.	The Oath	DA	64,90
Centerbase		V.B.	Magic Garden	DA	64,90	Think Cross	DA	59,90
Chart Attack	DA	76,90	Magic Pockets	DA	64,90	Thunderjaws		64,90
Cisco Heat		64,90	Magnetics Scroll Coll.		V.B.	Traders	DA	69,90
Conquestador		V.B.	Medieval Warrior		64,90	Trex Warrior		V.B.
Cruise for a Corpse	DV	69,90	Mega la Mania	DV	76,90	Under Pressure	DA	64,90
Deathbringer	DA	64,90	Mega Twins		V.B.	U.S.S. John Young 2	DA	64,90
Death Knights of Kryn	DV	76,90	Micropose Golf	DA	82,90	Utopia	DA	76,90
Deuteros	DV	76,90	Mig 29 Super Fulcrum	DA	99,90	Whirlwind Snooker	DA	76,90
Double Dragon 3	DA	64,90	Moonfall	DA	64,90	WWF Wrestling	DA	64,90
Dragon Fighter	DA	64,90	Moonstone	DA	76,90			

Bestellungen ab 100,- DM versandkostenfrei · nur für lieferbare Artikel gültig · Bestellungen ab 100,- DM versandkostenfrei

**Ihr World of Wonders-Team wünscht ein frohes Neues Jahr!**

LÖSUNGSBÜCHER je 29,90

Sollten Sie ein Spiel wünschen,  
welches nicht aufgeführt ist,  
rufen Sie uns an 06196/8 47 47  
Für jedes gekaufte Spiel erhalten  
Sie einen Bonusstern. Für 15  
Sterne erhalten Sie einen  
Joystick Com. Pro....Gratis.....!

**SIE ERHALTEN DM  
RABATT!**

**2,-**

Wenn Sie  
sich bei der  
Bestellung  
auf diese Zeitschrift beziehen!

Bane of the Cosmic Forge	Elmira
Bards Tale 1	Eye of the Beholder
Bards Tale 2	Future Wars
Bards Tale 3	Indiana Jones
Bloodwych Data Disk	Larry 1
Buck Rogers	Larry 2
Cadaver	Larry 3
Cadaver Pay Off	Legend of Fairghail
Champion of Kryn	Loom
Codename Iceman	Maniac Mansion
Conquest of Camelot	Monkey Island
Cruise for a Corpse	Operation Stealth
Curse of the Azure Bonds	Powermancer
Death Knights of Kryn	Space Q.3
Dragonflight	Spirit of Achi
Dragon Wars	
Dungeon Master	andere Bücher o.A.

Für Druckfehler keine Haftung.

**VERSANDKOSTEN:**

NACHNAHME 9,-

VORKASSE 4,-

**SERVICELEISTUNGEN:**

EXPRESS 7,- AUFPREIS

KARTON 3,- AUFPREIS

SPIEL TESTEN 2,-

DA= DEUTSCHE ANLEITUNG

DV= DEUTSCHE VERSION

**VIDEOPREISLISTE**

Bestellen Sie unsere Videopreisliste:  
Auf einer VHS-Videocassette wer-  
den die wichtigsten Neuerscheinun-  
gen je ca. 3 Minuten lang  
vorgestellt.

90 Minuten nur **DM 24,90**

Gesucht werden:

**Franchise-  
Partner**

Wenn auch Sie ein  
World of  
Wonders-Geschäft  
in Ihrer Stadt  
eröffnen wollen,  
oder schon einen  
Laden besitzen,  
rufen Sie uns an!  
Händleranfragen  
erwünscht!

**WORLD OF WONDERS**

Wir sind für Sie da in...

**NORDRHEIN-  
WESTFALEN**  
Versand & Abholung  
Ansprechpartner: Thomas  
02195-7758  
Mo-Fr 14-21 Uhr  
Sa 14-17 Uhr

**HESSEN**  
Versand u. Ladengeschäft  
Marktplatz 39  
6231 Schwalbach/Ts.  
06196-84747  
Fax: 82467  
Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr  
Sa 10-13 Uhr

**BAYERN**  
Versand u. Ladengeschäft  
Kilianstr. 9  
8752 Gunzenbach  
06029-7192  
Fax: 7192  
Mo-Fr 10-21 Uhr  
Sa 10-14 Uhr

**SCHLESWIG-  
HOLSTEIN**  
Versand & Abholung  
Ansprechpartner:  
Markus  
0461-93796  
Mo-Fr 17-21 Uhr

**BADEN-  
WÜRTTEMBERG**  
Versand + Abholung  
7500 Karlsruhe 1  
0721/2 18 67  
Mo-Fr 16-19 Uhr  
24 Std. Anrufbeantworter



Trotz des Namens ist Idea nicht unbedingt für originelle Ideen berühmt, grundlegende Actiongames liegen der italienischen Company schon eher. Aber für ihren Ausflug ins Tüftelgenre haben sich die Leute doch tatsächlich was einfallen lassen!

Zwölf weltberühmte Bauwerke wie Eiffelturm oder

Big Ben sollen mit einem Uhrwerk ausgerüstet werden, der Spieler übernimmt die Rolle des Architekten. Jede dieser „zeitlosen“ Sehenswürdigkeiten besteht aus mehreren Screens mit je zwei Zahnrädern, die miteinander verbunden werden sollen. Dazu muß man (vom Rechner vorgegebene) Räder verschiedener Größe so platzieren, daß der Kontakt

zum Nachbarrad nicht verlorengeht, teilweise über Abgründe hinweg oder um Hindernisse herum. Versehentlich falsch gesetzte Rädchen können mit Bomben wieder weggesprengt werden, allerdings machen zwei wild umherspringende Knubbelmännchen die Zahnris rostig und damit launfähig. Mit einem Anti-Rostmonster-Schuß oder der Ölkanne läßt sich das zwar verhindern, aber beide Nützlichkeiten sind, genau wie die Bomben, nur begrenzt vorrätig. Wer jedoch seine Zahnräder in einer bestimmten Farbreihenfolge platziert hat, kann an einem einarmigen Banditen zusätzliche Punkte, Bomben, Ölkannen und Schüsse gewinnen. Die Gehirnwindungen werden hier erst in den höheren Levels strapaziert, die Finger gleich zu Beginn; Die Steuerung ist ziemlich gewöhnungsbedürftig. Zudem sind Grafik und Musik (FX wahlweise) genretypisch nur höchst durchschnittlich ausgefallen, aber ein knappes

Zeitlimit sorgt dennoch für gepflegte Hektik. Für einen neuen Grubelklassiker reicht's bei Klik Clak somit nicht, für gehobenen Durchschnitt aber allemal! (rl)



#### Klik Clak

Grafik:	41%
Sound:	50%
Handhabung:	52%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	58%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Idea	
Genre: Strategie	

**Spezialität:** Codewörter zur Levelanwahl, Highscores werden nicht gespeichert, deutsche Anleitung.

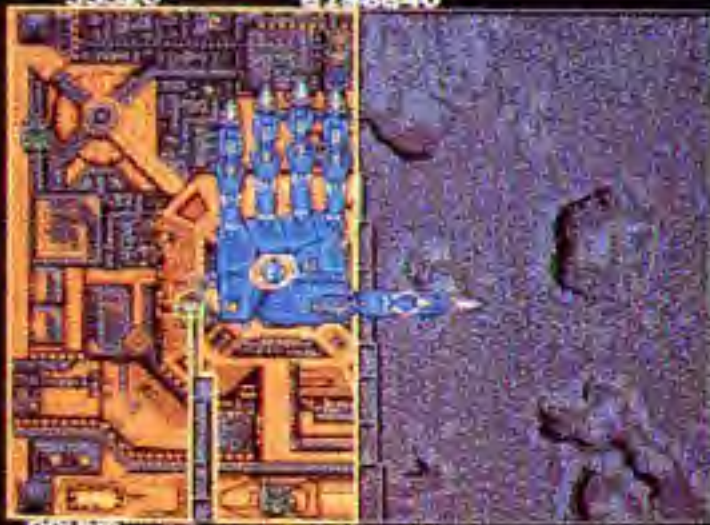
## Das (Zahn-) Rad neu erfunden?

# CLIK CLAK

Zahn um Zahn, Rad um Rad...



PLAYER 1 35520 HI SCORE 418640



51.2%

# VOLFIED

Alter Hut in neuem Look

Wer „Quix“ kennt, kennt auch Volfied - und wer kennt diese klassischen Action-Tüfteleien nicht? Das Spielprinzip war also schon längst passé, als vor anderthalb Jahren der gleichnamige Taito-Automat auftauchte...

...was Empire aber nicht daran gehindert hat, das Teil nun für den Amiga umzuset-

zen. Und es gibt sogar eine Vorgeschichte: Bitterböse Aliens haben den Planeten Volfied verwüstet, weshalb man nun als Raumschiff-Commander in die Katakomben der Ruinenwelt vordringt, um ein paar Überlebende zu retten. Spieltechnisch hat man sich das so vorzustellen, daß der Kreuzer vom Screenrand ausgehend Linien über den

Schirm zieht und dadurch Teilflächen „ausschneidet“. Deren Grafik ändert sich nachfolgend, weil gewissermaßen schon der nächste Level durchscheint. Die herumwuselnden Aliens (Schlangen, Insekten usw.) können durch „Einmauern“ getötet werden, wehren sich aber nach Kräften: Wer per Schuß oder Berührung erwischt wird, während er Zäune zieht, darf eins der drei Leben in den Wind schreiben. Sind aber (anfänglich) 80 Prozent des Screens „befreit“, geht es auch schon in die nächste der 16 Ebenen. Natürlich sind allerlei Waffen und Boni zu haben (Extraleben, Schildenergie oder gar die Möglichkeit, seine Feinde einzufrieren), man muß dafür jedoch die richtigen Stellen ausschnipseln... Die futuristischen Hintergründe sind ebenso hübsch wie bunt, die Gegner schnell, geruckelt wird nur selten. Auch die Sticksteuerung ist bount, der Sound hingegen

nervt recht bald. Nur: Wenn man erstmal weiß, wie am besten geschnitten wird, hat das verstaubte Gamedesign bloß noch Fleißarbeit zu bieten! (jn)



#### Volfied

Grafik:	70%
Sound:	40%
Handhabung:	65%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	42%
Variabel	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Empire	
Genre: Geschicklichkeit	

**Spezialität:** Nach dem „Game Over“ darf man im zuletzt geschafften Level anfangen, Highscores werden nicht gespeichert.



# Wial

## Versand Service

## WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

☎ 08142/9011 & 08142/8273

☎ 08142/8070

Telefax: 08142/54654

### AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL DT.	129.90
40 SPORTS BOXING DT. ANL.	59.90
7 COLORS DT.	54.90
AD&D COLLECTION	75.90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	54.90
AM 37 H THUNDERHAWK DT.	69.90
AIRBUS 320 DT.	95.90
AIR LAND SEA COMPI. DT. ANL.	
INCL. 888 ATT. SUB/INDY 500/F-18 INT.	75.90
AGONY DT. *	59.90
ALIEN STORM	59.90
ALTERED DESTINY	69.90
AMMOIS DT.	59.90
AMOS 3D	74.90
AMOS COMPILER	69.90
ANTARES KOMPL DT. 1 MB	69.90
BABY JOE DT. *	65.90
BANE OF COSMIC FORGE 1 MB	69.90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS - DT	59.90
BARON TALE 3 DT.	65.90
BATTLECHESS 2 DT	59.90
BATTLESLIDE	65.90
BIG BUSINESS DT.	54.90
BIRDS OF PREY DT. 1 MB	75.90
BLACK GOLD KOMPL DT.	69.90
BLUES BROTHERS DT.	59.90
BOSTON BOMB CLUB	59.90
BREACH 2	69.90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL DT.	54.90
BUNDESLIGA MANAGER PRO. KOMPL DT.	69.90
CADAVER KOMPL DT.	65.90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39.90
CAPTAIN PLANETE DT.	59.90
CASH - WIRTSCHAFTSSIMULATION	59.90
CELTIC LEGENDS DT. *	72.90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT.	59.90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69.90
CHAOS ENGINE DT. *	65.90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT.	59.90
CISCO HEAT	59.90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB	69.90
CONQUESTOR DT. *	65.90
CONVERT ACTION DT. 1 MB	72.90
CURSE FOR A CORPS DT.	65.90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69.90
DAS BOOT DT.	69.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL DT. 1 MB	69.90
DEUTEROS DT.	75.90
DOUBLE DOUBLE BILL	65.90
DOUBLE DRAGON 3 *	59.90
DUNGEON MASTER KOMPL DT. 1 MB	65.90
ELITE DT.	65.90
ELF	59.90
ELVIRA KOMPL DT. 1 MB	65.90
EXECUTIONER	59.90
EXILE	59.90
EYE OF THE BOHOLDER KOMPL DT. 1 MB	69.90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT.	75.90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69.90
FACE OFF ICEHOCKEY ENGLISH	49.90
FACE OF ICEHOCKEY DT.	65.90
FATE - GATES OF DAWN KOMPL DT.	69.90
FIGHTER COMMAND	65.90
FINAL FIGHT	59.90
FIRST SAMURAI DT. *	69.90
FLAMES OF FREEDOM KOMPL DT.	59.90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. 1 MB	75.90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65.90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. *	72.90
FORT APACHE	75.90
GHENGIS KHAN DT.	69.90
GOODFATHER *	69.90
GOGS DT.	65.90
GOLF MICROPROSE DT.	75.90
GREAT COURT 2 DT.	65.90
HARD NOVA DT.	59.90
HAGAR DER SCHRECKLICHE DT.	65.90
HEIMDALL DT. VERS.	75.90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT.	59.90
HUNTER DT.	69.90
IMPERIA DT.	65.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT.	65.90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL.	65.90
JAMES BOND COLLECTION DT. ANL.	65.90
JAMMI WHITE SNOOKER DT. ANL.	69.90
KATHEDRALE KOMPL DT.	69.90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25.90
KICK OFF - RETURN TO EUROPE	24.90
KINGS BOUNTY 1 MB	69.90
KINGS QUEST 5 1 MB	69.90
KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL. 1 MB	75.90
LAST NINJA 3 DT.	65.90
LEANDER DT. *	69.90
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL DT.	65.90
LEMMINGS DT.	59.90
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM	59.90
LIFE & DEATH 1 MB	59.90
LOGICAL DT.	59.90
LODM. KOMPL DT.	69.90
LORDS OF THE RINGS DT. 1 MB	69.90
LOTUS TURBO 2	59.90
MY TANK PLATOON DT.	72.90
MAD TV DT. 1 MB	75.90
MAGIC GARDEN DT. ANL.	59.90

### AMIGA Programme

MAGIC POCKETS DT.	59.90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	75.90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59.90
MANIC MANSION KOMPL DT.	69.90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2	75.90
MEGA TRAVELLER 2 DT. *	69.90
MEGALOMANIA DT.	69.90
MERCHANT COLONY DT.	69.90
MERCS	69.90
MIG 29 SUPER FULCRUM DT.	69.90
MONKEY ISLAND KOMPL DT. 1 MB	78.90
MOONFALL DT. ANL.	59.90
M.U.D.S. DT.	65.90
NEBULUS 2 DT.	65.90
NEOLIMPERIUM DT.	65.90
ON THE ROAD KOMPL DT.	69.90
OUTRUNK EUROPE DT.	59.90
PANZA KICK BOXING DT.	69.90
PEGASUS DT.	59.90
PGA TOUR GOLF DT.	59.90
PINBALL MAGIC DT.	49.90
PIRATES DT.	65.90
RIFIGHTER	65.90
POLICE QUEST 2 1 MB	69.90
POOL OF DARKNESS 1 MB *	69.90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59.90
POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL.	39.90
POPULOUS 2 DT. ANL. *	65.90
POPULOUS 2 - CLUBBOOK - INCL. DISK *	29.90
PORTS OF CALL DT.	59.90
POT PANIC DT.	65.90
POWERMONGER DT.	65.90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39.90
POWER UP COMPI.	72.90
P.P. HAMMER DT.	54.90
PREHISTORIC	65.90
PROFLIGHT 1 MB	65.90
PROJECT PROMETHEUS KOMPL DT.	65.90
RAILROAD TYCOON KOMPL DT. 1 MB	75.90
RAINBOW COLLECTION DT.	49.90
RAIF GLAU EDITION KOMPL DT.	74.90
RBI 2 BASEBALL	74.90
REALMS DT. ANL.	69.90
RED BARON 1 MB	79.90
RETURN OF MEDUSA KOMPL DT.	69.90
RISE OF THE DRAGON 1 MB	65.90
RISKANT DT.	47.90
ROBOCOP - JAMES POND 2 -	59.90
ROBOCOP 3 *	59.90
ROBOZONE DT. ANL.	59.90
RODLAND DT.	59.90
ROLLING RONNY DT.	59.90
R-TYPE 2 DT.	69.90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	69.90
STARBYTE SUPER SOCCER KOMPL DT.	69.90
STARFLIGHT 2 DT.	65.90
STEINBERGER HOTELM. KOMPL DT.	54.90
STORMBALL DT.	59.90
STRATEGO	59.90
STRIKE FLEET DT.	59.90
SUPERPLEX DT. ANL.	59.90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	59.90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	59.90
SUSPICIOUS CARGO	59.90
S.W.A.P. DT.	59.90
TEAM YANKEE DT.	59.90
TERMINATOR 2	59.90
TESTORIVE 2 COLLECTION	75.90
THE GATH DT.	59.90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69.90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39.90
THUNDERJAWS	59.90
TIP OFF DT.	59.90
TOWER FRA. DT. 1 MB	69.90
TRADERS DT.	65.90
TURRICAN 2 DT.	54.90
TURTLES 2	65.90
ULTIMA 5	79.90
ULTIMA 6 1 MB	75.90
UTOPIA DT. 1 MB	69.90
VROOM *	55.90
WARLORDS	65.90
WARZONE	49.90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB *	59.90
WETTER DAS ... ?	47.90
WILD WHEELS	59.90
WILLY BEAMISH 1 MB *	79.90
WINZER KOMPL DT.	69.90
WOLFRACK DT. 1 MB	74.90
WONDERLAND 1 MB	74.90
W.W.F. WRESTLING *	65.90
ZAK MC KRACKEN KOMPL DT.	54.90

### PREISHITS AMIGA

3 D POOL BILLARD	29.90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29.90
ANCIENT GAMES	29.90
A.P.B.	29.90
ARKANOID REV. OF DOH	24.90
BATMAN THE MOVIE	29.90
BATTLECOMMAND	29.90
BEACH VOLLEY	29.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34.90
BLAZING THUNDER	24.90
BLOOD MONEY	29.90
BLOODWYCH	29.90
BMX SIMULATOR	19.90
BUBBLE BOBBLE	29.90
BUDOKHAN	29.90
CABAL	29.90
CALIFORNIA GAMES	24.90
CARRIER COMMAND	29.90
CASTLE MASTER	24.90
CLOUD KINGDOM	29.90
CONFLICT EUROPE	29.90
CONTINENTAL CIRCUS	24.90
CONQUEROR	29.90
DEADLINE INFOCOM	29.90
DEFENDER OF THE CROWN	29.90
DOUBLE DRAGON	24.90
DRAGON NINJA	29.90
DRAGON SPIRIT	29.90
DYNASTY WARS	29.90
E-MOTION	24.90
ENCHANTER - INFOCOM -	29.90
EXTERMINATOR	29.90
F-16 COMBAT PILOT	34.90
FANTASY WORLD DIZZY	19.90
FERRARI FORMULA 1	24.90
FLOOD	29.90
F.O.F.T.	29.90
FULL CONTACT	29.90
GAUNTLET 2	24.90
GHOSTBUSTERS 2	29.90
HARD DRIVEN	29.90
HARD DRIVEN 2	29.90
HEAD OVER HEELS	29.90
HEROES OF THE LANCE	29.90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM	29.90
HOTSTAGES	24.90
IMMORTAL DT. 1 MB	29.90
IMPOSSAMOLE	29.90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24.90
INDIANA JONES ACTION	29.90
INTERCEPTOR	29.90
INTERN. KARATE PLUS	29.90
IRON LORD	29.90
JET - SUBLOGIC	29.90
JUMPING JACKSON	29.90
JUNGLE JIM	29.90
KEEP THE THIEF	29.90
KID GLOVES	29.90
KING OF CHICAGO	29.90
KLAX	59.90
KULT	59.90
LAST NINJA 2	69.90
LEADER GODDES OF PHOBOS - INFOCOM	29.90
LEGEND OF FAIRGAIL ENGL.	29.90
LEISURE SUIT LARRY 3	44.90
LOMBARD RAC RALLY	29.90
LOOPY	29.90
LOST PATROL	29.90
MAGIC FLY	29.90
MATCH PAIRS	29.90
MEAN MACHINE	29.90
MIAMI CHASE	29.90
MIDNIGHT RESISTANCE	29.90
MIG 29 CODEMASTERS	24.90
MIGHTY BOMBASTIC	24.90
MOONWALKER	24.90
MYSTICAL	24.90
NEW ZEALAND STORY	29.90
NORTH & SOUTH	29.90
OPERATION HARRIER	24.90
OUTRUN	29.90
PANG	29.90
PASSING SHOT	29.90
PLANETFALL	29.90
PLOTTING	29.90
POPULOUS DT.	29.90
POPULOUS DATA DISK DT.	19.90
POWERDRIFT	29.90
POWERDROME	19.90
PROJECTILE	29.90
PRO BOXING	29.90
RAMBO III	29.90
RICK DANGEROUS 1	29.90
ROBOCOP 2	29.90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29.90
ROCK STAR	17.90
RODEO GAMES	29.90
R-TYPE	24.90
RVF HONDA	29.90
SCOOBY DOO	29.90
SHADOW OF THE BEAST 1	29.90
SHERMAN M4	29.90
SHINOBI	29.90
SHUFFLEPACK CAFE	29.90

### PREISHITS AMIGA

SILENT SERVICE 1	34.90
SILKWORM	24.90
SIMULCRA	24.90
SINBAD	29.90
SKI OR DIE DT.	29.90
SKYCHASE	29.90
SKY HIGH STUNT MAN	29.90
SPEEDBALL	29.90
STARFLIGHT	29.90
STELLAR 7	39.90
STUNT CAR RACER	29.90
SUMMER EDITION	29.90
SUPERCARS 1	29.90
SUPER GRAND PRIX	24.90
SUPER GRID RUNNER	24.90
SUPER HANG ON	24.90
SWORD OF TWILIGHT	29.90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	29.90
TENNIS CUP	29.90
TESTDRIVE 2	29.90
THREE STOOGES	29.90
THUNDERBLADE	24.90
TOOBIN	29.90
TREASURE ISLAND DIZZY	17.90
TURBO OUTRUN	29.90
TURRICAN 1	24.90
TV SPORTS FOOTBALL	29.90
TYPHOON THOMPSON	29.90
WATERLOO	29.90
WINGS OF DEATH	29.90
WINGS OF FURY	29.90
WISHBRINGER	29.90
WIZBALL	24.90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29.90
XENON 1	24.90
XYBOTS	29.90
ZORK 1 - 3	29.90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!  
Lösungshilfen für viele Adventures und  
Rollenspiele 14,90

### AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24.90
AMIGA ACTION REPLAY 3 - A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 - A2000	219.00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39.90
INFRAROT FERNBEDIENUNG F-JOYSTICK	69.90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159.90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
MA3I AMIGA BREMSE AMIGA 500	65.90
MOUSEJOYSTICK UMSCHALTER	49.90
MOUSEJOYSTICK VERLÄNGERUNG	9.90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK	
105 MM SCANNBREITE, 100-400 DPI	319.90
SYNCHRO EXPRESS 3	99.90
TRACKBALL	119.90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74.90

### Diskettenlaufwerke

3.5" FLOPPY EXTERN A500/A2000, ABSCHALTBAR, 380 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	139.90
---	--------

5.25" FLOPPY EXTERN A500/A2000, ABSCHALTBAR, 4080 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	189.90
--	--------

### Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-LHR	79.90
---	-------

1.8 MB MAXI CARD AMIGA 500	
INTERN MIT 1.8 MB BESTÜCKT, UHR	279.90
2.0 MB MAXI CARD AMIGA 2000	
AUF 8 MB AUFRÜSTBAR	319.90

### LEERDISKETTEN

3.5" 2DD NoName 10er	9.90
3.5" 2HD NoName 10er	19.90
5.25" 2DD NoName 10er	5.90
5.25" 2HD NoName 10er	12.90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN!

### MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59.90
MOUSE SET HAUSHALTER/PAD	19.90
MAUSMATTE	6.90
REIS-MAUS INCL. PAD & HALTER	59.90

### DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3.5" DISKETTEN	19.90
BOX 100 STCK 5.25 DISKETTEN	19.90

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR \* Irrtum vorbehalten \* Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. \*  
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM \* Ausland Eurocheck plus 15,00 DM Versand



Das Spektakel verspricht spannend zu werden, denn unterschiedlicher könnten die Kontrahenten kaum sein: Storms finaler Schlag ist ein Spielhallen-Import reinsten Wassers (für Historiker: Wir haben den Automaten in unserer Erstausgabe getestet!), während man bei Mindscape die Vektormännchen nach einem halben Jahr PC-Training nun endlich in den Amiga-Ring geschickt hat. Aber genug der Vorrede – gleich ertönt der Gong, die Fighter sind schon mitten in der Vorbereitung...

## Das Aufwärmen

Die zehn Fertig-Boxer von Final Blow haben's hier relativ leicht, denn sie sind einfach da und warten bloß noch darauf, daß sich der Spieler einen von ihnen aussucht – die restlichen sind dann die Gegner. Man muß sich lediglich zwischen Demo-, Knock Out- und Turniermodus entscheiden, falls zwei menschliche Kontrahenten aufeinander eindreschen wollen, bleibt sogar nur der Knock Out-Modus übrig. Ganz anders sieht's da beim 4D-Boxen aus, wo der/die Spieler bereits zu Anfang mit Optionen und Einstellmöglichkeiten überschüttet werden. Man kann seine(n) Kämpfer selberstricken oder aus der Retorte beziehen, im Trainingsraum schwitzen lassen, zu Schaukämpfen oder auf den langen Marsch durch die Weltrangliste schicken. Es dürfen -zig Sachen festgelegt, ausgewählt und angeschaut werden – Grafikdetailgrad, Statistiken, Kamerastandpunkte, Szenenwiederholung, der ganze Technikram (Spielstände, Musik/Effekte, etc.) und und und. Damit ist schon klar, wer hier als Champion in den Ring steigt...

## Der Kampf

Wie nicht anders zu erwarten, bietet Final Blow klassische Prügelaction – seine Spielhallenvergangenheit kann und will es nicht verleugnen. Tatsächlich war der Taito-Automat ja auch nicht übel, wer also gerne schnell zur Sache kommt und mit Begeisterung einen Gegner nach dem anderen auf die Bretter schickt, liegt hier goldrichtig. Der Schwierigkeitsgrad ist recht niedrig angesiedelt; bei den meisten Widersachern genügt es, sie nach rechts in die Seile zu drängen und dann immer feste draufzuhalten – ein KO-Sieg ist so beinahe unvermeidlich! Bei 4D Sports Boxing stellt sich die Situation auch hier wieder völlig an-

# FINAL BLOW

So ist das Leben: Da wartet unsereins nun tagein, tagaus auf zwei Fäuste zur gleichen Zeit angefliegen. Das schreit



Final Blow



# 4D SPORTS BOXING

ein vernünftiges Boxspiel - und dann kommen plötzlich gleich ja geradezu nach einem Vergleichskampf ... äh, -test!



4D Sports Boxing

## Die Entscheidung

Sie fällt hier leicht, denn angesichts des jeweils Gebotenen war der Sieg von 4D Sports Boxing praktisch vorprogrammiert. Gleichauf liegen die beiden Games eigentlich nur beim Sound: Hier wie dort gibt's etwas Sprachausgabe, eine passende Geräuschkulisse und wenig aufregende Titelklänge. Die abstrakte Grafik von 4D Sports Boxing muß man natürlich mögen, sie ist nett animiert aber weder besonders detailreich noch wahnsinnig schnell. Rein vom Anschauen her kommt die Optik von Final Blow zunächst besser rüber, man hat außerdem auch kleine Gags eingebaut, z.B. fliegt ab und zu mal ein herausgeschleudertes Gebißschutz durch die Gegend. Aber die riesigen Sprites sind farbarm und nur bescheiden animiert, auch fehlt es an Abwechslung - Hintergrund und Kämpfer ähneln sich von der ersten bis zur letzten Runde.

Dank der vielseitigen Steuerungs- und Einstellmöglichkeiten sind die Vektor-Champs den rein actionorientierten Kollegen also klar überlegen. Und bei aller Komplexität ist die Handhabung von 4D Sports Boxing nicht mal wesentlich schwieriger, in beiden Fällen haben auch Leichtgewichte am Stick gute Karten. Die Ringrichter waren sich daher einig wie selten: Ein klarer Sieg nach Punkten für die Boxer aus der vierten Dimension! (C. Borgmeier/mm)



	FINAL BLOW	4D SPORTS BOXING
Grafik:	60%	66%
Sound:	60%	60%
Handhabung:	60%	77%
Spielidee:	38%	71%
Dauerspaß:	40%	72%
Preis/Leistung:	45%	68%
Red. Urteil:	45%	70%
Für Anfänger		
Preis:	69,-DM	89,-DM
Hersteller:	Storm	Mindscape
Genre:	Sport	Sport
Spezialität:		
Pause- und Escape-Funktion, Highscores werden nicht gesaved.	Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, 1 MB erforderlich. Laaange Nachladezeiten!	



# THE MARK

## CRUISE FOR A CORPSE



AMIGA



### CRUISE FOR A CORPSE

Erfüllen Sie Ihre Aufgabe in einem mysteriösen Mord auf hoher See!

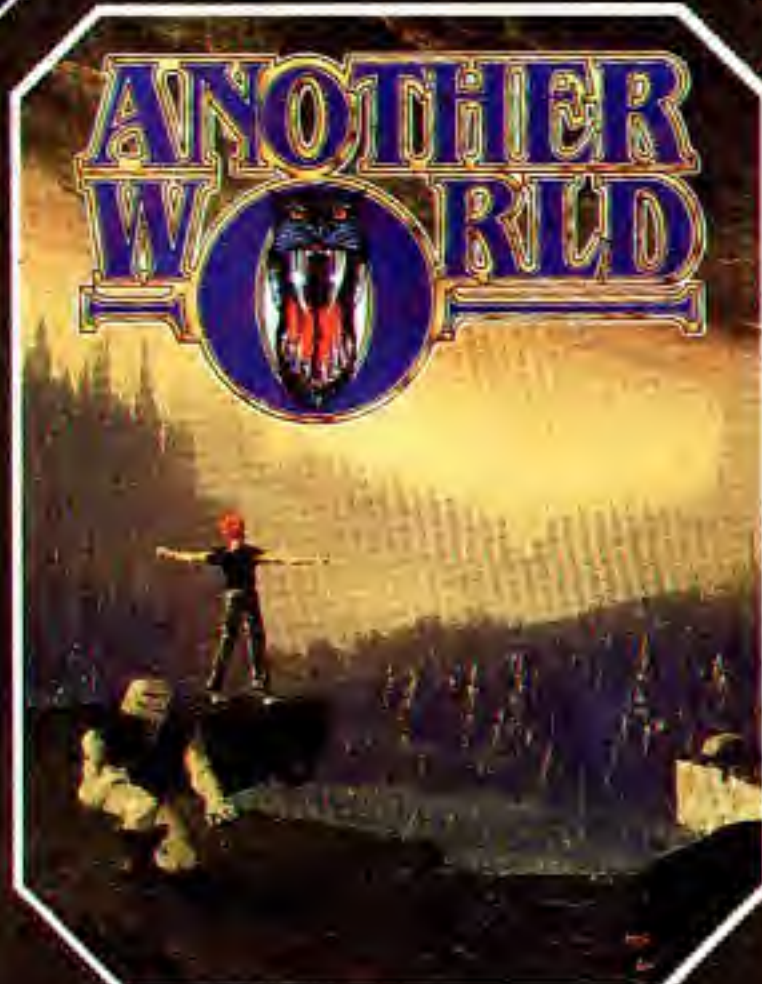
Als Inspektor Raoul Dusentier nehmen Sie an einer Traum-Reise durch das Mittelmeer teil. Doch kaum hat die Kreuzfahrt begonnen, werden Sie aufgefordert, ein skandalöses Verbrechen aufzuklären: Den Mord an Ihrem Gastgeber!

- Befragen Sie andere Personen im Stil der echten Agatha Christie.
- Ad-Lib- und Roland-Sound Karten MS/PC-Dos-Version.

ERHÄLTICH FÜR: Amiga, Atari ST & PC (EGA, CGA, VGA, Tandy, Ad-Lib™ & Roland™).

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten. Cinématique ist eingetragenes Warenzeichen der Delphine Software.

## ANOTHER WORLD



ATARI ST



### ANOTHER WORLD

- Entwickelt und programmiert von Eric Chahi, Schöpfer des Bestsellers Future Wars.
- 2 Jahre Entwicklungszeit für die neue revolutionäre Polygon-Animationstechnik, die einen flüssigen, fließenden Bewegungsablauf von Personen und Objekten ermöglicht.
- "Filmähnlicher" Spielablauf durch Spezialeffekte wie:
  - Zoomfunktion • Panorama-Ansicht • Nahaufnahmen.
- Hervorragender Sound: mixed und recorded in den Tonstudios von Delphine.

ERHÄLTICH FÜR: Atari ST, Amiga & PC (EGA, VGA, Tandy, Ad-Lib™ & Roland™)

© 1991 Delphine Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten.



# OF A WINNER

## THE GODFATHER™ — ACTION GAME

"You don't ask for power...  
...You take it!"

Der Pate

U.S. GOLD

AMIGA



### THE GODFATHER™ - THE ACTION GAME

- Mit vielfältigen digitalen Sound-Effekten.
- Mit erstaunlich detaillierten und echt wirkenden Farben-Bitmaps.
- Einmalige grafische Interaktionsszenen.
- Harte Arcade-Action, die schnelle Entschlußkraft fordert.
- Ausgefeilte "Inter-Level"-Folgen.
- Mit umfangreichen "Offenbarungen" und versteckten Features.

ERHÄLTICH FÜR: Atari ST, Amiga & PC (VGA 256 Farben).

TM und © 1991 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. THE GODFATHER ist ein eingetragtes markenzeichen von Paramount Pictures. U.S. Gold ist autorisiert.



A Paramount Communications Company

## WAYNE GRETZKY'S HOCKEY 2



PC



### WAYNE GRETZKY HOCKEY 2

- Mit Stereo-Sprachausgabe, verschiedenen Schwierigkeitsstufen, Übungsmodus, einstellbarer Spiellänge u.v.a.
- Kontrolle über jeden beliebigen Spieler möglich. Coachen Sie die Mannschaft oder überlassen Sie Wayne Gretzky die Trainerrolle.
- Spielfeldansicht aus der bewährten Vogelperspektive.
- Mit dem neu geschaffenen PlayEditor™ können 16 verschiedene Spieltaktiken erstellt werden.
- Auswahl des Schiedsrichters je nach Typ und Temperament.
- Automatische Zeiluppenwiedergabe der besten Torszenen am Ende eines Spiels.
- Die besten Spiele können mit der Zeiluppen-Save-Funktion abgespeichert werden.
- Mit umfangreichen Statistiken über alle Teams, die am Canada Cup 1991 teilgenommen haben.

ERHÄLTICH FÜR: Amiga & PC

© 1988-90 BETHESDA SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten.

U.S. GOLD

Screen shots are only intended to be illustrative of the gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computer's specification.





# ALIEN BREED

Erstlingswerke sehen ja oft genug aus wie... naja, wie Erstlingswerke eben. Aber was die Newcomer-Truppe von „Team 17“ hier



ausgebrütet hat, ist meilenweit davon entfernt, amateurhaft zu wirken – ihre Action-Brut überzeugt selbst den Feinschmecker!



bessere Waffen, eine Übersichtskarte oder andere leckere Extras einzutauschen. Umsonst ist hier nur der Tod, zwei drei Infos sowie eine Partie „Pong“. Genau, jenes Uraltgame aus der Steinzeit des Gewerbes. Höllisch originell ist Alien Breed also nicht gerade.

Sauberes Scrolling, perfekte Joysticksteuerung, eine atmosphärische Geräuschkulisse plus Sprachausgabe, dazu die umfangreichen und gut designten Level – recht viel mehr kann man von einem Actiongame dieser Sorte kaum verlangen! Doch, die Gegner hätten ein bißchen fantasievoller ausfallen können, aber wir wollen jetzt nicht kleinlich werden – besonders, da Alien Breed Laune macht. Ganz besonders im Zwei-Spieler-Modus! (C. Borgmeier)

**Der Amiga Joker meint:**  
Alien Breed – ein Actionpektakel der Ballerklasse „Extra-Fein“!

Auf der ersten von insgesamt drei Disks wartet allerdings noch keine Brut, sondern ein ellenlanges Intro mit Werbung für's nächste Game und einer nichtssagenden Vorgeschichte: Zwei Piloten einer Spezialeinheit bemerken bei einem Routineflug, daß mit der Raumstation, die sie gerade passiert haben, irgendwas nicht stimmt. Nach der Landung erhärtet sich ihr Verdacht – die Station wurde von Aliens übernommen! Tja, und damit wären wir auch schon bei Disk Nr. 2 und dem Spiel selbst gelandet:

Man sieht die verschiedenen Etagen der Raumstation und die ein bzw. zwei heldenhafte Piloten (Zwei-Spieler-Modus) stets aus der Vogelperspektive. Gleiches gilt natürlich auch für die außerirdische Brut, die hier in rauen Mengen herumwuselt, dazu kommen noch etliche Fundsachen zum Einsammeln und ein paar Computerterminals. Die Aliens

knallt man einfach ab (was sonst?), mit dem übrigen Zeug verhält es sich jedoch etwas komplizierter. Da wäre einmal zusätzliche Munition (kein Problem: aufsammeln und glücklich sein), dann gibt's Erste-Hilfe-Kästen, Schlüssel für besonders gesicherte Türen und Geld. Ja, und mit der Kohle könnte es tatsächlich Schwierigkeiten geben, allerdings bloß, wenn man zu zweit unterwegs ist: Entweder entscheidet man sich im Hauptmenü für gerechtes Aufteilen fifty-fifty, egal, wer wieviel davon zusammengerafft hat; oder jeder sammelt für sich allein – dann entwickelt sich die Geschichte aber leicht zu einem Wettrennen um das gute Bare. Der schnöde Mammon wird nämlich dringend benötigt, um ihn an besagten Computerterminals gegen

sieht man mal davon ab, daß in jedem Stockwerk eine Aufgabe gelöst werden muß, ehe man den Aufzug in die nächste Etage benutzen kann (einen bestimmten Gegenstand finden und so was). Alles übrige kennt man bereits auf die eine oder andere Art von Spielen wie „Leavin' Teramis“, „Crackdown“ oder eben dem Genre-Ahnherren „Gauntlet“. Dennoch vermag hier die technische Umsetzung zu begeistern:



## Alien Breed

Grafik:	79%
Sound:	75%
Handhabung:	79%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	78%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Team 17	
Genre: Action	

**Spezialität:** 1MB erforderlich, PAL-Overscreen, Pause-Funktion, die Highscores werden nicht gesaved.





## SUPERPACK 50

### 50 PD-Programme der Extraklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, Risk, Broker, Paranoid, Lucky Loser, Faktura, MS-Text, Videodatei, Plattenliste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, CLI-Pack, Virus-Stop, Werner Spiel, Latein, ROM, Star Trek, Core Wars, Label, Amiga-Paint, Giroman, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Battleforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, DSort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskkey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Labelpaint.

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

Komplettpreis für alle Programme

**79,- DM**

## VORSICHT

vor Billigangeboten unserer Programmsammlungen von nicht autorisierten Händlern!

Nur bei uns erhalten Sie die jeweils aktuelle Version mit allen Service-Vorteilen (Support usw.)

## PD-SHOP

### PUBLIC-DOMAIN/SHAREWARE LOW-COST-SOFTWARE



Das bieten wir:

- geprüfte 3,5"-Qualitätsdisketten
- auf Viren geprüfte Disketten
- versandgerechte Verpackung
- **Einsteigerdiskette mit Tips und Tricks sowie Antivirus-Programm liegt jeder Bestellung bei!**

## TOP 100

### Die große deutsche Public-Domain-Sammlung

100 ausgewählte PD-Programme – die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-500/1000/2000-Besitzer! Alle Programme sind in der Regel problemlos zu starten und haben, sofern eine Anleitung vorgesehen ist, **deutsche Beschreibungen!** Hier ein Auszug aus dem Komplettpaket:

**Da Vinci** ein erstklassiges Malprogramm, **Business-Paint** Daten grafisch darstellen, **Geo** Erdkunde, **Analysis** Funktionen berechnen, **Video** Videoverwaltung, **AmiDat** Dateiverwaltung, **PowerPacker** Programme komprimieren, **Diskspeed** Geschwindigkeitstest, **Rechenrainer** Lernprogramm, **Boulder** kennen Sie Boulder Dask?, **Roll On** ein tolles Geschicklichkeitsspiel, **Lucky Loser** Geldspielautomat, **Berserker** optimaler Virenkiller, **Dir Utility** vereinfacht den Umgang mit dem CLI, **Diskcat** katalogisieren Sie Ihre Disketten, **Disk-Label-Druck** Labels drucken, **Pit Dry Gen** erstellen Sie Ihren Druckertreiber, **Drip** das absolute Superspiel, **Maze Man** Pac Man-Spiel, **Noch Eins** ein tolles Breakout-Spiel, **Ahoi!** Schiffe versenken, **MS-Text** leistungsfähige Textverarbeitung, **Elements** das Periodensystem, **SD-Backup** Festplattensicherung, **Professional D** eins der besten Kopierprogramme, **PCopy** ein weiteres Kopierprogramm, **GPrint** ein Grafikdruckprogramm, **Steinschlag** Tetris-Variante, **3D-Labyrinth**, **Egyptian Run** ein interessantes Actionspiel, **Icon Assembler** eigene Icons erstellen (bewegt), **Pointer Animator** erstellen Sie einen bewegten Mauszeiger, **Fast Disk** optimiert Disketten, **Mastermind** das bekannte Spiel, **Chess** Schachspiel, **Boot Intro** Bootblock-Laufschritt, **WB-Pic** Bilder als Workbenchhintergrund, **Deluxe Hamburger** lustiges Ballerspiel, **Mega WB** Riesen-Workbench, **Sonix-Musik**, und weitere 60 Programme aus allen Bereichen!

Bestellen Sie einfach mit dem Bestellcoupon oder formlos per Brief oder Postkarte. Sie können Ihre Bestellung selbstverständlich auch telefonisch oder per Fax aufgeben. Die Angebote sind freibleibend. Druckfehler und Irrtum sind vorbehalten. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich per Post. **Versandkosten:** Vorkasse (bar oder Scheck) DM 5,00, Nachnahme DM 8,00. Die Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,00 möglich!

100 Programme mit deutschen Anleitungen

NEU! Jetzt aktualisierte Zusammenstellung

**nur 99,- DM**

## SPIELESAMMLUNG

NEU! Jetzt noch mehr Programme!

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

Eine Spielesammlung der Extraklasse! Hier ist für jeden etwas dabei, ob Action-, Strategie- oder Gesellschaftsspiel – ein Muß für jeden Spielefan! **Imperium Romanum** ist ein Strategiespiel für 2 Spieler, **Pythagoras** eine tolle Handelssimulation für 1-4 Spieler, **Tetris** – bekanntes Spielprinzip mit 2-Spieler-Modus, **Faxen** ein lustiges Puzzlespiel, **Ball + Pipes** eine besondere Variante von "Vier gewinnt", **Hirurix** ein Geschicklichkeitsspiel besonderer Art, **Blox** ordnen Sie herabfallende Steine, **Spacebattle** ein Ballerspiel, **Drive Wars** ein weiteres Ballerspiel, **Disc** Glücksspielsimulation, **Clowyns** ein deutsches Textadventure, **Drip** ein besonders gutes Actionspiel, **Mykene** spannendes Strategiespiel, **Roll On** tolles Labyrinthspiel, **Obsess** eine weitere besonders gute Tetris-Variante, **Paranoids** ein lustiges Gesellschaftsspiel, **SYS** Labyrinthspiel mit lustiger Spielidee, **Miniblast** ein Helicopter-Spiel, **Car** ein Autorennspiel, **Hubert**, lustiges Hüpfspiel, **Glücksrad**, bekanntes Quizspiel, **Hearts + Spades** tolles Kartenspiel. Diese Spielesammlung mit allen aufgeführten Spielen kostet

**nur 39,- DM**

## SUPERPACK II PLUS

Artikel-Nr. PDA002

Ausgesuchte Spitzenprogramme, die für jeden Amiga-Anwender interessant sein dürften: Banner II, PowerPacker, Sonix-Player mit Musik, Xytronic, ASDG-Ram-Disk, Fußballmanager, Steinschlag, MR-Backup, Bibel-Quiz, Boulder 1,3, Roll On, Tumbler Street, Labelprint, Thundercopy, Trucking, SchreibM, Hyperadress, Ultrapaint, Quizmaster, Pinball, Database, Workbench-Programme.

**NEU im Paket:** Spielesammlung mit 10 Programmen für jeden Spielefan: Mensch freu dich doch, Gladiator, Pac-Mac, Brainstorm, Dungeon-Castle, Sculptor, Walternat, Jumper, Bodorynth, Duell; und 3 unentbehrliche Anwendungsprogramme im Wert von 70 DM: Briefkopfdruck mit Text-Editor und Serienbrieffunktion, VideoPro: umfangreiche Videoverwaltung, DSortPro: umfangreiche Programmverwaltung!

Alle Programme mit deutschen Anleitungen!

Komplettpreis für alle Programme

**nur 79,- DM**

## MUSIKPAKET

**Intui Tracker** – grafisch sehr gut aufgemachter Soundtrackerplayer mit Kontrollinstrumenten, **Sequencer** schnell und einfach mit Samples Musikstücke komponieren, **MED** ein toller Musikeditor, **Beatstomper** simuliert einen Drumcomputer. Außerdem enthält das Paket eine **Riesenmenge ausgewählter Soundtracker-Musikstücke** zum anhören und bearbeiten. Das ideale Paket für jeden Musikfan zum Komplettpreis von

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

**nur 39,- DM**

## BÜROPACK professionell

Art.-Nr. PDA019

Wer sagt denn, mit dem Amiga könne man nur spielen? Dieses Paket zeigt deutlich, daß Sie Ihren Amiga selbstverständlich auch professionell im Büro nutzen können! Büropack professionell ist eine Softwaresammlung besonderer Art, die für jeden Kaufmann oder Privatanwender interessant sein sollte, der nicht gleich tausende von D-Mark für ein Personal-Computer-System mit sündhaft teurer Software ausgeben will! Das Paket enthält folgende Programme: Oase 101 **Fibu deluxe+**, Dieses Programm erledigt Ihre Buchhaltung und schreibt Ihre Rechnungen! Oase 109 **Steuer 1991**. Jetzt können Sie Ihre Steuererklärungen schnell und einfach selber erledigen (mit preiswertem Update-Service für spätere Versionen); Oase 105 **Superdate deluxe**, Universell einsetzbare Dateiverwaltung, die sehr einfach zu bedienen ist, **Personal Write**, Eine überaus professionelle Textverarbeitung, die dennoch sehr einfach zu bedienen ist (**Test Amiga Special**, sehr gut!). Außerdem enthält die Sammlung noch drei kleine ausgesprochen gute PD-Programme: Oase 26 **Giroman** verwaltet Ihre Girokonten; Oase 60 **Businesspaint** erstellt Präsentationsgrafiken von statistischen Werten (z. B. Umsatzerlöse usw.); Oase 63 **Tabellenkalkulation!**

Alle Programme sind ausführlich in deutsch beschrieben!

Der Komplettpreis für dieses Profipaket beträgt nur

**199,- DM**

Übrigens: Wir sind OASE-Depot-Händler und haben alle OASE-Titel am Angebot!

## SCHULPAKET

Das umfangreiche Lernpaket nicht nur für Schüler!

Chemie: **Elemente** das Periodensystem, **Moleküledatenbank** mit grafischer Darstellung, Mathematik: **R.O.M** umfangreiches Mathematikprogramm, **Mandelbrot** Apfelmännchengrafiken, Physik: **ABACUS** umfangreicher Elektronik-Grundlagenkurs, **Fields** elektrische Felder, Sprachen: **Perfect English** und **Latein** zwei Vokabeltrainer, Allgemein: **Schreibkurs** Maschinenschreiben, **Quizmaster** Abfragespiel mit Editor für eigene Fragen, **Stundenplan-Designer** Stundenpläne erstellen.

Alle Programme komplett deutsch

Komplettpreis für alle Programme

**nur 39,- DM**

Patrick Pawlowski  
Software-Service

Kiefernweg 7, 2177 Wingst  
Tel. 04777/8356 oder 04778/7294  
BTX: \*Pawlowski#

### Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem Sortiment: (bitte ankreuzen)

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> TOP 100           | <input type="checkbox"/> Musikpaket |
| <input type="checkbox"/> Superpack 50      | <input type="checkbox"/> Schulpaket |
| <input type="checkbox"/> Superpack II plus | <input type="checkbox"/> Büropack   |
| <input type="checkbox"/> Spielesammlung    | <input type="checkbox"/>            |
| <input type="checkbox"/>                   | <input type="checkbox"/>            |

☐ Ich bezahle per Vorkasse

☐ Ich bezahle per Nachnahme

Außerdem erhalte ich die Einsteigerdiskette mit Antivirus-Programm sowie Ihren gedruckten Katalog!

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Ort: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_



# PD3D-X

**Fische, Lamas und Mambas findet man im Zoo, für Megabälle und Reversi könnte die Spielwarenabteilung zuständig sein. Aber alles zusammen und noch viel mehr? Unmöglich? Ach was, dem Redakteur ist nix zu schwör!**

Wer bei der Einleitung gut aufgepaßt hat, der ahnt es schon – wir haben mal wieder Fred Fishs Aquarium durchsiebt. Zunächst mal wünschen wir aber „Mister PD“ alles Gute und weiterhin viel Erfolg, denn seine Diskettensammlung hat mittlerweile die 500-Stück-Flutmarke überschritten! Daher erneut unsere Frage: Are you ready for Freddy?

Ready solltet Ihr schon sein, denn gleich auf der Nr. 477 beschert uns der Mann ein Game der Superlative. Nicht nur, daß es **Mega Ball** heißt, es ist auch megamäßig, und das, obwohl es sich „nur“ um die 1134ste Breakout-Variante handelt. Aber wichtig ist halt immer, wie ein alter Stiefel präsentiert wird, und

da hätten wir hier z.B. Feinheiten wie unsichtbare Steine. Oder Gravitationsbälle, die auf gekrümmten Bahnen fliegen. Oder superduperbreite Paddles, die dem Breakouter das Umgehen unerwünschter Extras oft ganz schön schwer machen. Dazu sorgt massenhaft Musik für beschwingte „Breakdance-Stimmung“, die Grafik macht auch keinen schlechteren Eindruck als bei den 1133 Vorgängern. Und das alles dürft Ihr auch zu zweit erleben, daher: Die Mauern müssen fallen!

So, von den Mauern zu den Bauern. Und jetzt gleich weiter zum Brettspiel „Shogun“, dieser entfernt schachähnlichen Veranstaltung, bei der sich je ein König und

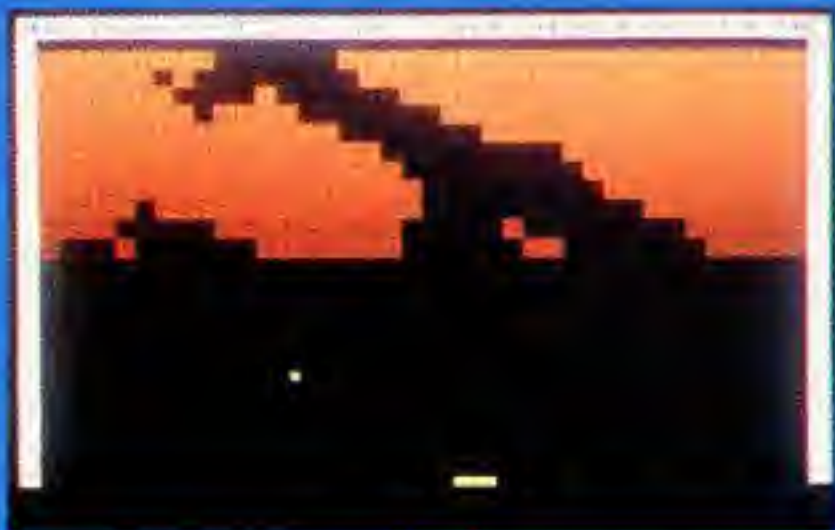
seine sieben Ritter gegenüberstehen. Wer es kennt, der weiß, daß hier ein genial konstruiertes System aus kleinen Magneten und Anzeige-Skalen dafür sorgt, daß – abhängig vom jeweiligen Standort – die erlaubten Züge der Figuren immer wieder anders sind. Das ist bei **Lord of Hosts** auf **Fish 488** prinzipiell natürlich genauso, nur halt ohne Magnete. Zwar braucht Ihr auch hier einen befreundeten Feind als Gegner, weil sich der Computer ganz heraushält, aber immerhin werden die Könige digital viel preiswerter mattgesetzt (es sei denn, Ihr würdet Euch extra hierfür den Amiga zulegen...). Grafik und Handhabung via Maus bzw. Stick gehen in Ordnung, und

Sound gibt es beim Original schließlich auch keinen.

Nach diesem exotischen Hirntrainer nun zu einer noch exotischeren Kuriosität: Auf **Fish 537** findet man in der **Boot Games**-Schublade zwei Minispielchen, die tatsächlich auf einen Bootblock passen (einzeln natürlich) und dann beim Laden der entsprechend behandelten Disk zum Vorschein kommen – unabhängig vom sonstigen Inhalt der Scheibe! Ihr habt die freie Wahl zwischen Breakout und Squash, jede der beiden netten Vorschalt-Zockereien frißt nur ein paar Hundert Bytes Speicherplatz. Darüberhinaus ist hier **Paul-Copy** mit von der Partie, ein Kopierprogramm, das vom CLI aus gestartet

Boot Games – öfter mal was Neues...

Llamatron – wirklich schade, daß es noch keine Sound-Fotos gibt...







Mega Ball: Neue Mauern sind im Land!



Lord of Hosts: Knackt den König!

wird und dann eine ganze Diskette auf einmal in den 1MB-Speicher lutscht. Zwar dupliziert es bloß DOS-Disks, aber besser als das Workbench-Tool ist es allemal, besonders für Leute mit nur einer Floppy.

Nun aber zu einer Kultfigur der Computer-Zoologie: Kamel-Fan und Defender-Vater Jeff Minter hat erneut zugeschlagen! Offenbar ist er aber derweil auf Lamas umgestiegen – jedenfalls spielt ein solches die Hauptrolle in seiner Baller-Komödie **Llamatron** auf Nr. 541. Es gibt eigentlich nichts weiter zu tun, als Level für Level mit dem Blockgrafik-Lama kleine Ziegen oder Schafe aufzusammeln und gleichzeitig mit wohlgezielten Schüssen Gegner wie Coladosen, Space Invaders, Hamburger, Joysticks und andere Wunder der Natur zu entleiben. Daß das einen Heidenspaß macht, liegt denn auch weniger an der

Grafik als vielmehr an den genialen FX: Wer einmal all die Mähhs, Muhs, Uuhhs und sonstigen Urschreie gehört hat, ohne sich dabei scheckig zu lachen, ist vermutlich schon tot (oder zumindest todkrank). Selbst unser halbtoter äh, -tauber Oskar vor-tierte für eine Soundnote von 90 Prozent! Die Sticksteuerung funktioniert übrigens auch wie sie soll.

Verweilen wir noch einen Moment in der Tierwelt. Die nächste Viecherei findet sich nämlich bereits auf der Nr. 548 – **Mamba Move** ist ein Geschicklichkeitstest für Schlangenbeschwörer. Eine grüne Mamba brettet mit verkehrswidrigem Tempo über die Screens, wobei das stick- oder (besser) tastenge-steuerte Kriechtier alle plötzlich auftauchenden Äpfel und Extras (Zeitbonus, Extraleben, Levelausgang) in sich hineinfrißt. Dadurch wird sie mit beängstigender Geschwindigkeit länger und

länger, kommt es zu Kollisionen, hat sich's ausgeschlängelt. Der Sound verdient auch hier ein Sonderlob, und sogar die Grafik kann man anschauen, nur das gute alte „Nibbly“-Prinzip ist halt buchstäblich schon „sattsam“ bekannt. Trotzdem: Selten wurde das große Fressen so flott inszeniert!

Mit einer Brettspielumsetzung haben wir zwar nicht angefangen, dafür möchten wir aber mit einer aufhören: **Reversi** auf **Fish 549** bietet nämlich... na, was wohl? Richtig, dies ist eine spielstarke Digital-Variante des bekannten Wechsel-dich-Gerangels um möglichst viele Steine der eigenen Farbe. Angenehme Handhabung (Maus), saubere Optik, einstellbare Bedenkzeit für den Computergegner und kein Sound – mehr braucht ein echter Geistesriese ja auch nicht.

Was aber Riesen und Zwer-

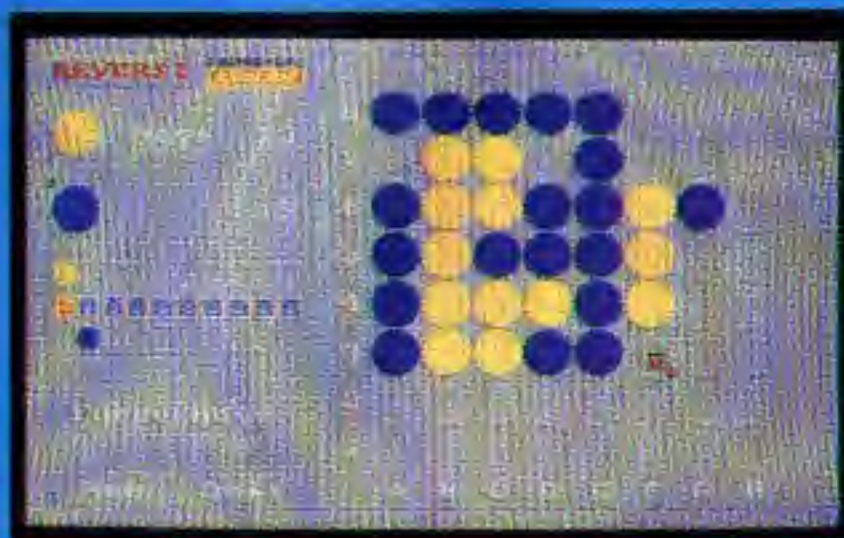
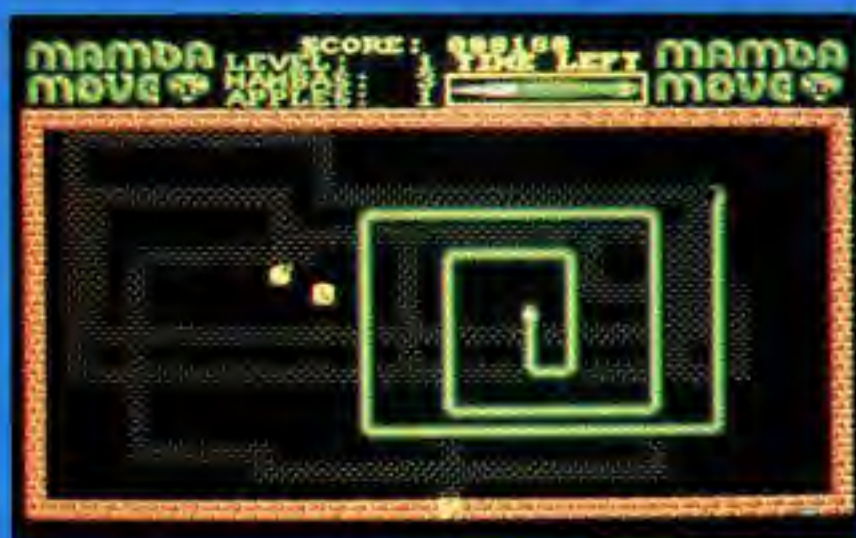
ge gleichermaßen brauchen, das ist die Adresse, wo man all die schönen Disketten bestellen kann. Bittesehr, Gabi macht's möglich:

**Gabis PD-Kistchen**  
Bahnhofstr. 26  
3180 Wolfsburg 12  
Tel.: 05362/62072

Bei Bestellungen unter 10 Stück kommen 3,50 DM pro Disk ins Kistchen, bei größeren Ordnern macht's Gabi auch billiger. Die Versandkosten schlagen stets mit 5,- DM zu Buche, außer Ihr bestellt per Nachnahme und sponsert die Bundespost direkt. (jn)

Mamba Move, der Gaudiwurm in der Schlangenhaut

Reversi: Aufgedreht, umgedreht – nie zu spät!







**Boris Becker hat einen, Steffi Graf natürlich auch. Mike Tyson wäre wahrscheinlich ziemlich hilflos ohne ihn, und der FC Bayern hat im Lauf der Jahre sogar etliche von der Sorte verschlissen – wir sprechen natürlich von Trainern. Was das mit der Szene zu tun hat? Na, das weiß doch jedes Kind!**

Tja Freunde, diese Situation kennen die Actionspieler unter Euch wahrscheinlich besser, als ihnen lieb ist: Endlich erscheint das sagenhafte Oberendschlußmonster, die schweißnasse Hand klammert sich noch stärker um den ächzenden Joystick, jetzt oder nie... oh nein, Game Over!! Sowas kann einem problemlos den Tag ruinieren, vom aus lauter Frust zertrampelten Stick ganz zu schweigen...

Wie oft habt Ihr Euch eigentlich schon darüber geärgert, daß viele Baller- oder Prügelgames in den höheren Levels fast unspielbar schwierig werden? Das Problem existiert beinahe ebensolange wie die Computerspiele selbst. Auf dem C 64 gab und gibt es dagegen die Wunderwaffe POKE. Darunter muß man sich mehr oder weniger lange Zahlenkombinationen vorstellen, nach deren Eingabe das „gepoke“ Spiel unendlich Leben oder sonst etwas Feines aufweisen kann. Der Schönheitsfehler dabei ist die relativ umständliche Eingabeprozedur. Das gilt ebenfalls für die vornehmlich am Amiga verbreiteten Cheats – also jene hilfreichen Schummeleien, die von den Spiele-Programmierern höchstpersönlich zu Testzwecken eingebaut (und

dann vergessen...) wurden. Nun existiert aber nicht für jedes Game ein Cheat, und wenn mal einer da ist, muß er ja auch erst rausgeknobelt werden. Da man aber zum Knacken eines Kopierschutzes ohnehin ein bißchen knobeln muß, ergibt sich daraus ganz zwanglos die Möglichkeit, selber Cheats einzubauen – einfach jene Programmteile abändern, in denen die Anzahl der verfügbaren Leben festgelegt ist, und fertig ist das „getrainte“ Spiel!

Eine der ersten Crackergruppen, die auf diesen Trichter gekommen ist, war übrigens TRIAD, und das noch zu seligen 64er-Zeiten. Prima Sache, um in den Trainer-Modus zu gelangen, mußte der Spieler nur eine bestimmte Taste drücken, während das Intro lief, schon war Unsterblichkeit kein Traum mehr. Aber es gibt ja noch viel mehr erstrebenswerte Dinge, etwa unendlich Zeit oder direkte Levelanwahl. So wurde aus dem einfachen Tastendruck schon bald ein komplettes Trainer-Menü mit allen möglichen Optionen. Natürlich fand sich diese Form von „Kundenservice“ dann auch auf den ersten Amiga-Cracks wieder, so wie es überhaupt lange Zeit eine Selbstverständlichkeit war, daß derje-

nige, der das Spiel gecrackt hatte, es auch gleich mit einem Trainer versah. Doch der Konkurrenzdruck führte bald zum Entstehen spezialisierter Trainer-Gruppen, die sich gegenseitig mit immer noch ausgefeilteren und umfangreicheren Optionsmenüs überboten. Besonders hervor getan hat sich in dieser Beziehung die Gruppe SUBWAY mit ihren „Megatrainern“. Sie führten auch die sogenannten „Keyfunctions“ ein; der ebenfalls gebräuchliche Ausdruck „In-Game-Keys“ sagt schon etwas deutlicher, worum es dabei geht: die einzelnen Optionen waren damit nun auch während des Spiels an- und wieder abwählbar, was natürlich eine wesentlich flexiblere Lösung darstellt als ein Intro-Menü.

Bald darauf setzte eine wahre Inflation von immer noch mehr Optionen ein, was durch eine an den Titel des getrainten Spiels angehängte Zahl ausgedrückt wird: „Xenon 2 + 35“ heißt also, daß hier 35 verschiedene Optionen zur Verfügung stehen. Den Rekord in dieser Beziehung hielt lange Zeit „Midnight Resistance + 38“, wo sogar neue Waffen mit eingebaut wurden. Richtig ausgeföhrt ist die Entwicklung dann mit dem Aufkommen der diversen Freezer-

Module wie Nordic Power oder dem Action Replay Cartridge. Seither findet man oft schon 30 Minuten nach dem Erscheinen eines gecrackten Games auch den dazugehörigen Trainer in den Boards. Und was die Optionsvielfalt angeht – das derzeitige Maximum bietet hier „Xenon 2 + 281“! Da fragt man sich schon nach dem Sinn, denn bei dermaßen „durchtrainierten“ Games geht der Spielspaß unweigerlich flöten. Das hält die Szene aber nicht davon ab, weiterhin fleißig alles und jedes zu trainieren – selbst die Demoversion von „Populous 2“ mußte bereits daran glauben! Und damit ja niemand etwas versäumt, produziert die Gruppe LEGEND sogar wöchentliche Trainer-Compilations...

Das bringt mich auf das Thema des nächsten Monats, da werde ich nämlich über Szene-Legenden berichten – laßt Euch überraschen! Bis dann,

Euer

**DR. FREAK**

Joker Verlag  
„Dr. Freak“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



# Ein paar hätten wir noch...



**Amiga Joker 4/90**  
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball“, „Tie Break“ und „Manchester United“. Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



**Amiga Joker 7/90**  
Abenteuerlich: „Anheads“, „Chrono Quest II“ und „Pirates!“. Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!



**Amiga Joker 9/90**  
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wings“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



**Amiga Joker 10/90**  
Bunt gemixt: „Beast II“, „Operation Stealth“ und das „Große Sierra-Special“. Desweiteren Profi-Tips für eigene Bildschirmfotos!



**Amiga Joker 1/91**  
Lang erwartet: „Elvira“, „Monkey Island“ und „Ultima V“. Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



**Amiga Joker 4/91**  
Große Namen: „Railroad Tycoon“, „Back to the Future III“ und „Jonathan“. Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



**Amiga Joker 7/91**  
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure“, „Flight of the Intruder“, „Wonderland“, „Prehistorik“ plus „10 neue Compilations“ und sämtliche Renner von der Londoner „Trade Show“!



**Amiga Joker 9/91**  
Unser zweiter Sommer-Hammer: „R-Type II“, „Return of Medusa“, „Eye of the Beholder“, allererste Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom“!



**Amiga Joker 10/91**  
Übersichtlich: Große „Specials“ über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



**Amiga Joker 11/91**  
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieltests, Tests von CDTV-Hard- und -Soft, „DeluxePaint IV“, jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!



**Amiga Joker 12/91**  
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II“ und „Apidya“, ein Preview von „Das Schwarze Auge“, der Messebericht „Amiga 91 Köln“ und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten“!



**2. Sonderheft: Poster & Lösungen**  
10 megastarke Riesenseiten (DIN A2) plus 10 geprüfte Komplettlösungen zu brandaktuellen Rollenspielen bzw. Adventures. Mit Plänen!



**3. Sonderheft: Rollenspiele**  
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaaanz tolle Geheimtipps!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

## Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Ham

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM. Das Sonderheft Poster & Lösungen gibt's

schon für 6,- DM, für das Sonderheft: Rollenspiele müßt Ihr 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 4,- DM (auf die Gesamtbestellung) für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



# UP & DOWN

## Na, alle guten Vorsätze

für 1992 bereits ad acta gelegt? Nie mehr durchzockte Nächte vor dem Monitor, nur noch Vitamingesöff statt Kaffee - alles schon vergessen? Prima, dann können wir uns ja um die aktuellen Charts kümmern...

Schließlich und endlich hätten wir uns die viele Mühe auch nur sehr ungern umsonst gemacht! Denn: Würde sich ein vitaminstrotzender Vielschläfer für die ersten amtlichen Wahlergebnisse des Jahres im Bereich Amiga-Zockware auch gebührend interessieren? Naja, vielleicht. Hier kommen sie jedenfalls schon:

Bei den Top Twenty gab es schonmal kaum Überraschungen - zwar sind mit „Silent Service II“ und „Fate“ zwei Neulinge mit von der Partie, und auch der „Hunter“ ist wieder auf der Jagd, aber unter Überraschungen stellen wir uns halt doch was anderes vor. Selbst die Flops zieren lauter alte Bekannte, wenn man mal von „Reach for the Stars“ absieht, das gewiß alle Voraussetzungen für eine große Karriere in dieser Rubrik mitbringt. Last not least frönen sogar die Top Seller der weihnachtlichen Lethargie, wollte es doch nur dem superflotten „Lotus II“ gelingen, in die Charts vorzustoßen. Bei den großen Zehn (die beliebtesten Games aus zwei Joker-Jahren, ermittelt und fortwährend aktualisiert nach Euren Leser-Charts, wobei jeder erste Platz fünf Punkte wert ist, jeder zweite vier, usw.) liegen die Lemmings nun knapp hinter dem Urvater aller Götter-Games und besitzen zusammen mit „Monkey Island“ die besten Voraussetzungen, selbst Sid Meiers Piraten-Olymp zu stürmen.

Und jetzt wird es ganz unerwartet doch noch überraschend, denn wir dürfen Euch frisch, fröhlich, fromm, frei und freudig die Spiele mit der originellsten Idee vorstellen - in mühevoller Handarbeit aus den Bewertungen der bisher erschienenen Joker-Hefte filtriert, wobei im Falle von identischen Noten das jüngere Programm den Vorzug erhielt. Für den Februar haben wir uns unter

dieser Rubrik mal was Abenteuerliches vorgenommen - nämlich die zehn schönsten und spannendsten Adventures!

Schließlich noch ein paar Worte zu den Personal Five. Wenn man es genau nimmt, müßte Richys Liste eigentlich so lauten: „Apidya“, „Apidya“ und zur Abwechslung noch „Apidya“. Das war uns jedoch fast schon zu abwechslungsreich, also haben wir es nicht ganz so genau genommen. Joe andererseits wollte uns uralte Kamellen wie „Empire“, „Elite“ und „Ports of Call“ andrehen. Gut, er ist wirklich nicht mehr der Jüngste, aber man muß es ja nicht gleich übertreiben! Für die kommende Ausgabe sortieren übrigens schon Tricky Werner und Björn Borg, äh, Carsten (Borgi) Borgmeier ihre Softsammlung.

Tja, und da Ihr Eure Pappenheimer sicherlich kennt, wißt Ihr auch, daß jetzt nur noch unsere traditionelle Verlosung fehlt. Und damit für Euch das Jahr auch wirklich gut anfängt, verlosen wir diesmal so geniale Games wie:

- 1 x Midwinter 2
- 1 x Altered Destiny
- 1 x Silent Service 2

Dazu gesellen sich, ganz wie gewohnt, drei todschicke Sammelordner. Um in den Genuß dieser Wohltaten zu kommen, müßt Ihr praktisch nichts tun! Na gut, fast nichts. Lediglich ein Kärtchen solltet Ihr Euch schnappen, Eure persönlichen Lieblings- und Horrorgames darauf vermerken und an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag  
Up & Down  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

# DOWN

## TOP FLOPS



1. DAS HAUS (1)
2. NUCLEAR WAR (2)
3. PROSOCCER 2190 (4)
4. DAS MAGAZIN (3)
5. POKER STAR (8)
6. MATCH PAIRS (-)
7. TETRIS (9)
8. JUNGLE JIM (7)
9. WEB OF TERROR (-)
10. REACH FOR THE STARS (-)

## DIE GROSSEN 10



1. PIRATES! 55
2. SIM CITY 36
3. POPULOUS 32
4. LEMMINGS 29
5. SECRET OF MONKEY ISLAND 28
6. INDIANA JONES (ADV.) 25
7. POWERMONGER 25
8. KICK OFF II 25
9. XENON II 18
10. IT CAME FROM THE DESERT 11



# TOP TWENTY



Zeigen Sie mir das Beste, das Sie haben.  
Nichts zu tun. Aber gute Qualität.  
Ich kann leider nicht viel anfangen.  
Das kleine blaue sieht ganz nett aus.  
Ich würde lieber noch mal drüber nachdenken.

1.	SECRET OF MONKEY ISLAND	(1)
2.	LEMMINGS	(2)
3.	PIRATES!	(7)
4.	ELVIRA	(10)
5.	TURRICAN 2	(4)
6.	POWERMONGER	(13)
7.	RAILROAD TYCOON	(5)
8.	SPEEDBALL 2	(8)
9.	EYE OF THE BEHOLDER	(9)
10.	KICK OFF II	(3)
11.	SIM CITY	(6)
12.	SILENT SERVICE II	(-)
13.	GREAT COURTS II	(11)
14.	FATE - GATES OF DAWN	(-)
15.	SPIRIT OF ADVENTURE	(14)
16.	F-15 STRIKE EAGLE II	(17)
17.	HUNTER	(-)
18.	BATTLE ISLE	(15)
19.	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	(18)
20.	TOKI	(12)

## DIE ORIGINELLSTEN SPIELIDEEN



1.	KLAX	(97%)
2.	LEMMINGS	(96%)
3.	POWERMONGER	(95%)
4.	DRAGON'S BREATH	(95%)
5.	ISHIDO	(94%)
6.	PIRATES!	(94%)
7.	BATTLE ISLE	(93%)
8.	ULTIMA V	(93%)
9.	WONDERLAND	(92%)
10.	RAILROAD TYCOON	(92%)

## TOP SELLER



1.	SILENT SERVICE II	(2)
2.	FLIGHT OF THE INTRUDER	(3)
3.	BATTLE ISLE	(5)
4.	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	(4)
5.	LOTUS TURBO CHALLENGE II	(-)
6.	EYE OF THE BEHOLDER	(1)
7.	MIDWINTER II	(8)
8.	DIE KATHEDRALE	(9)
9.	FATE - GATES OF DAWN	(6)
10.	F-15 STRIKE EAGLE II	(1)

## PERSONAL FIVE:

- Papa Joe*
1. SIM CITY
  2. FATE - GATES OF DAWN
  3. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
  4. RAILROAD TYCOON
  5. POPULOUS



## PERSONAL FIVE:

- Shooty Richy*
1. APIDYA
  2. LOTUS TURBO CHALLENGE II
  3. TURRICAN
  4. MARBLE MADNESS
  5. KNIGHTS OF THE SKY







# MOONFALL

Handelsspiele gibt es viele: Egal, ob Reederei oder Kohlebergbau, fast jeder Wirtschaftszweig hat inzwischen seine eigene Simulation. Das gilt natürlich auch für Weltraumkaufleute – bloß, daß die nun wieder eine mehr haben...

**Der Amiga Joker meint:**  
Moonfall ist guter Stoff  
für Elite-Junkies!

...und zwar nicht die schlechteste! Denn, ob man sich nun das nahezu unspielbare „FOFT“ ansieht, das unsägliche „STAG“ oder das actionbetonte „Awesome“ (wo der mickrige Handelsteil nur als Vorwand für zünftige Weltraumschlachten herhalten mußte), nie wurde auch nur annähernd die Klasse des Genre-Ahnherren „Elite“ erreicht. Sicher, das schafft auch Moonfall nicht so ganz, aber es setzt die Tradition doch sehr ansprechend fort!



Dabei beschränkt sich das Geschehen hier auf einen einzigen Mond. Der befindet sich in einem weit entfernten Sonnensystem, das von den ersten menschlichen Raumpionieren zur Besiedlung auserkoren wurde. Als ihr „Generationenschiff“ nach jahrhundertelanger Reise am Ziel ankommt, ist die Enttäuschung groß: Der Siedlungsplanet wurde inzwischen von außerirdischen Bergleuten in viele, kleine Meteoriten zerbröselt. Tja, und zu allem Überfluß

wurden die Kolonisten dann auch noch gefangengenommen und mußten fortan auf besagtem Mond Sklavendienste verrichten. Flucht ist unmöglich, Kampf ist ausgeschlossen, also wird das Gestirn halt kurzerhand gekauft. Dazu muß der Spieler (der einzige Mensch mit Handelslizenz) nach und nach alle Fabriken, Kraft-

von Space-Piraten zu werden. Ohne Zusatzbewaffnung stehen die Chancen dann schlecht, denn die Schutzschilde halten nur wenige Treffer aus, und das einzige Leben ist bald dahin. Nur gut, daß sich bis zu zehn Spielstände save lassen! Optisch sieht das alles sehr ordentlich aus: Die 3D-Vektorgrafik ist bunt, flott, und

Spielareal ist groß, allein die Stationen sind bereits so verzweigt, daß man sich leicht verlaufen kann. Alles in allem ist Moonfall daher eine komplexe und gut spielbare SF-Handelssimulation, bei der eigentlich nur eines fehlt: Musik. Daß die wenigen Effekte nicht gerade spektakulär sind, ist ebenfalls schade, aber was soll man machen? (rl)



Hier gibt's kühle Drinks und heiße Infos.

werke oder gar Siedlungen erwerben. Ähnlich wie bei „Elite“ läßt sich der größte Profit durch Handel mit vier unterschiedlich spezialiserten Stationstypen und deren Produktionsgütern erzielen. Das eigene Raumschiff kann hier auch gleich vollgetankt bzw. mit Zusatzlasern, Solarzellen und anderen Extras bestückt werden; auch halten die ansässigen Barkeeper und Wissenschaftler gegen bare Münze nützliche Informationen bereit. Wer lieber raubt als handelt, kann einem der zwischen den Stationen pendelnden Frachtraumern auflauern und ihn per Laserbeschuß um die kostbare Ladung erleichtern. Ebenso gut ist es aber möglich, selbst zum Opfer

ausreichend detailliert, sogar die Sicht läßt sich nach hinten und zur Seite umschalten. Auch die Handhabung ist prima, ein praktischer Navigationscomputer und eine unkomplizierte Steuerung garantieren problemlose Orientierung. Und die ist wichtig, denn das



## Moonfall

Grafik:	72%
Sound:	31%
Handhabung:	76%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	75%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: 21st Century	
Genre: Simulation	

**Spezialität:** Pausenfunktion, deutsche Anleitung und Poster.







Wir fordern: Freie Blutbahn!

Filmmumsetzungen sind heute beileibe nichts Besonderes mehr – es sei denn, der Streifen war bereits 1966 in den Kinos zu sehen! Zum Amiga war die „Fantastische Reise“ also eine ziemlich lange Reise...

Wie aus den mittlerweile unzähligen TV-Wiederholungen bekannt, dreht sich hier alles um den Wissenschaftler Jan Benes bzw. dessen Blutgerinsel im Kopf. Um es zu zerstören, wird das U-Boot „Protheus“ miniaturisiert, wir klettern an Bord und steuern das Gefährt per

Joystick durch den Körper des Schwerverletzten zum Bestimmungsort. Ist doch easy, oder?

Ja und nein, denn am Screen erweist sich die fantastische Reise als ein horizontal scrollendes Ballgame in der Zeitlupe-Version. Der Startpunkt ist die Halsschlagader des siechen Wissenschaftlers, von wo aus man sich schön langsam zum Gehirn vorkämpft. Dabei liegt die Betonung auf langsam – die bei Actiongames allgemein übliche Hektik tritt nur sehr selten auf. Dann nämlich, wenn sich gerade mal

# FANTASTIC VOYAGE

Wo bitte geht's zum Hirn?

wieder ein paar Gegner (Krebszellen, weiße Blutkörperchen und so'n Zeug) in die Nähe unseres U-Boots verirren. Dafür gibt's in jedem der insgesamt drei Level etliche geschicklichkeitsorientierte Abschnitte, wo man seinen Arterien-Fighter ganz vorsichtig durch Engstellen oder stark gewundene Passagen bug-sieren muß. Die Steuerung geht dabei durchaus in Ordnung, nur ein bißchen gewöhnungsbedürftig ist sie halt.

Bloß: Vom Grafischen her ist Fantastic Voyage eine ziemlich fade Angelegenheit, die Soundeffekte und die wahlweise angebotene Sphärenmusik sind da kaum besser. Und last not least ist das gesamte Gameplay auf Dauer eher ermüdend – es tut

sich einfach zu wenig in diesem leidgeplagten Körper... (od)



## Fantastic Voyage

Grafik:	38%
Sound:	51%
Handhabung:	66%
Spielidee:	35%
Dauerspaß:	44%
Red. Urteil:	42%
Für Fortgeschrittene	
Preis: noch offen	
Hersteller: Centaur	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt.



## SPEEDBALL 2 (außer IBM PC)

Übernehmen Sie das Kommando über Brutal Deluxe und machen Sie aus jedem Einzelnen einen wahren Champion.



## FALCON

Vom Trainingsflug bis zum Luftkampf bleiben Sie als Flugzeugführer Herr über Ihre F-16.

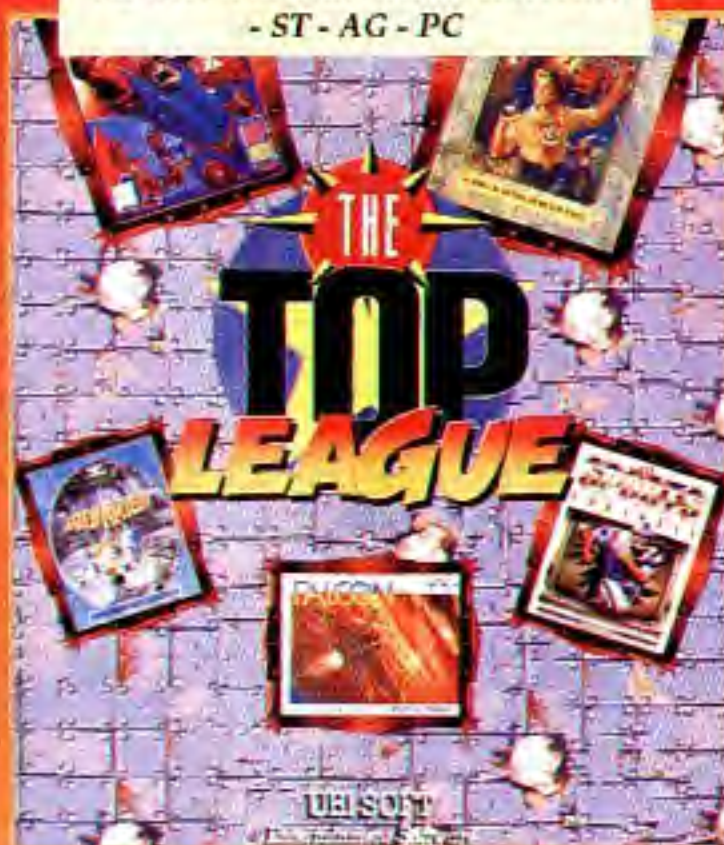


## MIDWINTER

Überlebende haben sich auf dem letzten bewohnbaren Flecken dieser Erde eingefunden, die Insel Midwinter.

## FUN AUF ALLEN LEVELN

The TOP LEAGUE KOMPIRATION  
- ST - AG - PC



"SCREEN SHOTS ON DIFFERENT FORMATS. OTHER FORMATS MAY VARY."  
RICK DANGEROUS 2 © CURT DESIGN © MICHOSYST. FALCON © MICROSOFT. MIDWINTER © MICROPROSE. TV SPORTS FOOTBALL © ADDICTIVE GAMES. SPEEDBALL 2 © für Bitmap Brothers © Microsoft. ATARI ST is a trademark of Atari Corporation. AMIGA is a trademark of Commodore-Amiga Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines.

UBI SOFT  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



## RICK DANGEROUS 2

Eine gute Prise Humor und digitalisierte Soundeffekte sorgen in jedem Level für jede Menge Spaß.



## TV SPORTS FOOTBALL

Ein sehr realistisches Arcade/Action-Game, Angriff ist hier ebenso wichtig wie Verteidigung.

HOTLINE 02101/63757  
Dienstag und Donnerstag zwischen 15 und 19 Uhr  
Ansonsten: 02101/63757  
Bitte beachten: Alle Angaben sind ohne Gewähr. Copyright © 1990 Ubi Soft  
UBI SOFT  
Entertainment Software  
P.O. Box 100  
40000 Köln 1  
FRG



# Formula One Grand Prix

Sucht Ihr ein flottes Autorennen für eine Runde Gas und Spaß zwischendurch? Dann kauft Euch „Lotus 2“ und blättert weiter. Ach so, Ihr wollt endlich eine richtige Renn-Simulation mit allem drum und dran – na, dann seid Ihr hier natürlich goldrichtig!



## Formula One Grand Prix

Grafik:	81%
Sound:	80%
Handhabung:	87%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	85%

Variabel

Preis: ca. 104,- DM

Hersteller: Microprose

Genre: Simulation

Spezialität: Deutsche Anleitung, Spielstände sind speicherbar.



### Der Amiga Joker meint:

Formula One Grand Prix ist mehr als nur ein Rennspiel – eine waschechte Simulation!

Alleine der Name des Designers läßt Rennspiel-Fans schon das Wasser im Munde zusammenlaufen: Geoff Crammond. Ja, genau jener Geoff Crammond, der bereits am 64er mit „Revs“ begeisterte und dem der Amiga den Klassiker „Stunt Car Racer“ zu verdanken hat! Diesmal hat der Mann eine komplette Formel I-Saison simuliert, alle offiziellen Grand Prix-Kurse wie Hockenheim, Silverstone, Monaco usw. sind vorhanden. Aber Fahren allein ist nicht alles, man kann hier auch Änderungen an Bremsen, Gangschaltung, Spoilern, Bereifung etc. vornehmen. Deshalb werden am Saisonende sogar zwei Trophäen verteilt: eine für den besten Rennfahrer und eine für den besten Konstrukteur.

Dennoch, wer Weltmeister werden will, muß ziemlich gut fahren können! Damit dabei auch Einsteiger nicht auf der Strecke bleiben, existieren fünf Schwierigkeitsgrade, wobei man im leichtesten nur selber lenken muß, alles andere funktioniert automatisch (wer will, kann sich sogar die Ideallinie durch einen weißen Streifen auf der

Fahrbahn anzeigen lassen). In verschiedenen Übungsmodi hat man Gelegenheit, sich entweder alleine oder zusammen mit den lieben Kollegen an eine neue Strecke zu gewöhnen; wenn die komplette Meisterschaft zu viel ist, für den besteht auch die Möglichkeit, nur an einzelnen Rennen teilzunehmen – dafür gibt's dann halt keine WM-Punkte. Aber vor den Punkten kommt ohnehin die Qualifikation und danach eine ganze Reihe typischer Probleme, mit denen sich Formel I-Fahrer so herumschlagen müssen: das Wetter wechselt, gelegentlich passieren Unfälle (meist ist man aber selbst dran schuld...), und oft muß vor der Zielgeraden noch ein Boxenstopp eingelegt werden, um die Feineinstellung der Bremsen, Spoiler etc. zu verbessern. Solche Änderungen wirken sich auch tatsächlich auf die Handhabung des Fahrzeugs aus, nicht zum Spaß findet

man ausführliche technische Hinweise in der Anleitung.

Optisch hat Formula One Grand Prix einiges zu bieten – die 3D-Vektorgrafik ist sehr detailliert und dennoch flott, es gibt eine Replay-Funktion und, ähnlich wie bei einer Flugsimulation, Perspektiven nach Wahl: Blick nach vorne, hinten, rechts oder links, ja, man kann das Geschehen sogar aus der Sicht eines Rivalen betrachten. Der gute Eindruck setzt sich auch beim gelungenen Motorensound fort, der je nach Zustand der Maschine etwas anders klingt. Überhaupt fällt es schwer, bei dieser Microprose-Simulation ein Haar in der Suppe zu finden – Tempo, Handhabung, Optionsvielfalt, Realismus, hier stimmt einfach alles. Kurz und (sehr) gut: Ein Muß für jeden Rennsportfan, egal ob er nun ein Anfänger, Fortgeschrittener oder Ayrton Senna persönlich ist! (Kate Dixon)





# Computersoftware

Steffen Müller, Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 082 32 / 64 09

Fax: 082 32 / 85 77

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
3D Konstruktion Kit + Video kpl. dt.	114,00	105,00	Face Off Ice Hockey dt.	62,50	62,50	Resolution 101 dt.	49,00	49,00
688 Attack Sup dt.	60,00		Fate-Gates of Dawn kpl. dt.	69,50	69,50	Return of Medusa dt.	62,50	62,50
Adventures dt. (4 Spiele)	57,00	57,00	Final Fight dt.	59,50	59,50	Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
ADV Destroyer Simulator dt.	72,50		Flight of the Intruder dt.	78,50	78,50	Rings of Medusa kpl. dt.	59,00	59,00
AH-73 M Thunderhawk dt.	69,50	69,50	Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	a.A.
Air Combat Aces dt. Inhalt: Gunship, F-16 Falcon, Fighter Bomb	79,50	79,50	Future Basketball dt.	57,00	a.A.	Robin Hood kpl. dt.	59,50	a.A.
Air Supply dt.	42,50	42,50	Ghengis Khan dt.	77,50		Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Anarchy dt.	48,50	48,50	Ghost Battle dt.	62,50	62,50	Rodland dt.	57,00	57,00
Antares kpl. dt.	59,90		Gods dt.	58,00	58,00	Rolling Ronny dt.	59,50	59,50
Armour Geddon dt.	58,00	58,00	Goldrush (10 Spiele) dt.	44,50		Elf dt.	62,50	62,50
B.A.T. kpl. dt.	76,00	88,00	Great Courts II kpl. dt.	64,00	64,00	Romance of 3 Kingdoms 1 MB	90,00	
Back to the Future 2 dt.	58,50	58,50	Hero Quest dt.	57,00	57,00	Search for the King dt.	76,00	
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50	Hero Quest Mission 1 dt.	39,50		Second Front 1 MB	76,00	
Badlands dt.	56,00	56,00	Hill Street Blues kpl. dt.	59,50	59,50	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Bandit Kings of China dt.	78,50		Hunter dt.	69,50	69,50	Shadow of the Beast 2 (mit T-Shirt) dt.	77,00	
Base of the Cosmic Forge	69,50		Hydra dt.	42,50	42,50	Snook Wave dt.	59,50	
Bards Tale 3 dt.	63,00		Immortal dt.	59,50	59,50	Silent Service dt.	58,00	58,00
Battle Chess II dt.	59,50	59,50	Indianspolis 500 dt.	58,50		Silent Service 2 dt.	75,00	75,00
Battle Command dt.	58,00	58,00	It came from the Desert dt. 1 MB	69,90		Sim City dt.	67,00	67,00
Battle Hawks 1942	59,50		James Bond Collection (3 Spiele)	62,50	a.A.	Sim City Architekt 1 dt.	39,50	a.A.
Battle Isle dt.	69,50	a.A.	James Pond Unterw. Agent dt.	57,50	57,50	Sim City Architekt 2 dt.	42,50	a.A.
Battle Master dt.	66,00	66,00	Kaiser dt.	92,50	92,50	Sim City u. Populous dt.	69,50	69,50
Battle Storm dt.	59,50	59,50	Kengi dt.	59,00	59,00	Simulacra dt.	58,00	58,00
Betrayal dt.	69,50	69,50	Kick off 2 dt.	53,50	53,50	Skull u. Crossbones dt.	62,50	62,50
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50		Killing Game Show dt.	56,50	56,50	Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
Big Business dt.	54,50	54,50	Kings Quest 5 (1 MB)	85,00	a.A.	Space Quest 3 kpl. dt.	79,00	
Billard 1 Simulator dt.	59,50	59,50	Last Battle dt.	62,50	a.A.	Speedball 2 dt.	59,50	59,50
Billy the Kid dt.	59,50	59,50	Legend of Faerghail kpl. dt.	67,00	67,00	Spirit of Adventure kpl. dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg Ardennen 1 MB	74,50		Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.	84,50	84,50	Spirit of Excalibur	67,00	67,00
Blitzkrieg May 1940	60,00		Lemmings dt.	57,00	57,00	Star Control dt.	64,50	
Blue Max dt. 1 MB	69,50		Life a. Death dt.	59,50		Starflight 2 dt.	59,50	59,50
Börsenfeber kpl. dt.	59,00	59,00	Lin Wu's Challenge kpl. dt.	52,00	52,00	Stellar 7 kpl. dt.	62,50	62,50
Book of Games Vol. 1	79,00	79,00	Loom kpl. dt.	69,50	69,50	Storm Across Europa	74,50	74,50
Buck Rogers kpl. dt.	79,50		Lords of Chaos dt.	64,50		Stratego dt.	59,50	59,50
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00	Strike Fleet dt.	63,00	a.A.
Bundesliga Manager Prof. kpl. dt.	69,50		Lotus Esprit Turbo dt.	59,50	59,50	Stundenglas kpl. dt.	69,00	
Burn out Volume 1 dt. (4 Spiele)	58,00	58,00	M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00	Super Cars 2 dt.	58,00	58,00
Cadaver kpl. dt.	64,00	64,00	M.U.D.S. kpl. dt.	64,00	64,00	Super Sim Pack (4 Spiele) dt.	69,50	a.A.
Cadaver Leveldiskette (dt.)	38,50		Manchester United Europe dt.	59,50	59,50	Supremacy dt.	69,00	69,00
Cardinal of Kremlin dt.	59,50		Maniac Mansion kpl. dt.	64,00	64,00	SWIV (Silkworm IV) dt.	58,50	58,50
Carriage dt.	59,50		Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50	Switchblade 2 dt.	59,00	59,00
Cash kpl. dt.	58,50	58,50	Megalomania kpl. dt.	69,50	69,50	Team Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
Castle Master kpl. dt.	58,00	58,00	Megatraveller kpl. dt.	64,00	64,00	Teenage Mutant Hero Turtles dt.	59,50	59,50
Centurion Defender of Rome dt.	58,50	58,50	Merchant Colonie kpl. dt.	69,50	69,50	Terminator II dt.	62,50	a.A.
Champions of Krynn dt.	64,00	a.A.	Merces dt.	59,50	59,50	The Powerpack (4 Sp.) dt.	62,50	62,50
Champion of the Raj dt.	64,00	64,00	Metal Masters dt.	59,50	59,50	Their Finest Hour dt.	69,50	69,50
Chaos Strikes Back 1 MB kpl. dt.	57,00	59,50	Metal Mutant dt.	59,50	59,50	Their Finest Hour Miss. Disk. 1	42,50	42,50
Charge of Light Brigade	67,50	67,50	Midnight Resistance dt.	57,00	57,00	Thunder Jaws dt.	47,00	47,00
Chess Champion 2175 dt.	69,50	69,50	Midwinter kpl. dt.	61,50	61,50	Time Soldier	62,50	62,50
Chessmaster 2100	69,50	69,50	Midwinter 2 kpl. dt.	75,00	75,00	Toki dt.	58,50	58,50
Chuck Rock dt.	59,00	59,00	MIG-29 Fulcrum dt.	77,00	77,00	Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
Chuck Yeager 2.0 dt.	62,00	62,00	MIG-29 M Superfulcrum dt.	89,50	89,50	Tournament Golf dt.	59,50	59,50
Codename Iceman	88,00	88,00	Might & Magic 2	69,50		Torvak the Warrior dt.	59,50	59,50
Coin op Hrs 2 (5 Sp.) dt.	69,50	69,50	Milestone Compilation (4 Spiele)	68,50		Traders kpl. dt.	64,00	64,00
Conflict Middle East	67,50		Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50	Ultima 4	64,50	64,50
Conquest of Camelot	79,00	79,00	Monster Pack (3 Sp.) dt.	59,50	59,50	Ultima 5 dt.	72,50	72,50
Corporation dt.	59,50	59,50	Murder dt.	61,50	61,50	UMS 2 dt. 1 MB	67,50	67,50
Creme Does Not Pay dt.	59,50	59,50	Nam „Vietnam“ kpl. dt.	62,50	67,50	Utopia kpl. dt.	69,50	69,50
Cruise for a Corps kpl. dt.	69,50	69,50	Napoleon kpl. dt.	56,00	56,00	Virtual Reality Vol. 1 oder 2 je	72,50	62,50
Cruise for a Corpse	62,50	62,50	Narc dt.	58,00	58,00	Vroom dt.	62,50	62,50
Crystals of Arborea dt.	59,50	59,50	Navy Seals dt.	58,00	58,00	War Game Konstrukt. Set	74,50	74,50
Cybercon III dt.	59,50	59,50	Nebula 2 dt.	59,00	59,00	Warlords 1 MB	63,50	
Damocles dt.	58,00	58,00	Nobunagas Ambition	99,50		Warzone dt.	52,50	52,50
Das Boot dt. 1 MB	69,50	a.A.	North Sea Inferno dt.	44,50	44,50	White Death 1 MB	73,50	
Dick Tracy dt.	69,50	69,50	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50	Wild West World kpl. dt.	82,50	
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	a.A.	Omnicon Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00	Winzer kpl. dt.	62,50	62,50
Diris dt.	49,50	49,50	On the Road kpl. dt.	59,50	59,50	Wolfpack dt. 1 MB	69,50	69,50
Domination dt.	56,00	56,00	Operation Combat	59,50		Wonderland 1 MB dt.	69,50	69,50
Double Double Bill dt. (4 Sp.)	82,50		Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50	World Champ. Squash dt.	59,50	59,50
Drachen von Laas kpl. dt.	59,50	59,50	Out Zone dt.	59,50	59,50	World Champ. Boxing Man. dt.	54,00	54,00
Dragonflight kpl. dt.	69,50	69,50	Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50	Wreckers dt.	59,50	59,50
Dragon's Breath dt.	69,50	69,50	PGA Tour Golf dt.	57,00		Zack Mc Cracken kpl. dt.	64,00	64,00
Duck Tales dt.	59,90	59,90	Prates dt.	58,00	58,00	Z-Out dt.	56,50	
Dungeon Master 1 MB kpl. dt.	59,50	59,50	Prayer Manager dt.	52,50	52,50	Zombi dt.	62,50	
Dyter 07 dt.	49,90	49,90	Populous dt.	59,50	59,50			
Edition Nr. 1 (2 Sp.) kpl. dt.	67,00		Ports of Call kpl. dt.	57,50				
Elf dt.	62,50	62,50	Power up (5 Sp.) dt.	89,00	69,00			
Elvira kpl. dt.	69,00	69,00	Powermonger dt.	64,50	64,50			
Emlyn Hughes Soccer	56,50	56,50	Predator 2 dt.	59,50				
Eye of Beholder kpl. dt.	74,00		Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00			
F-15 Strike Eagle II dt.	74,50	74,50	Projekt Prometheus kpl. dt.	59,50	59,50			
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	64,00	R-Type II dt.	59,50	59,50			
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50	Railroad Tycoon 1 MB kpl. dt.	75,00	75,00			
F-16 Falcon & Miss. Disk. 1+2 dt.	79,50	79,50	Rainbow Island dt.	57,50	51,50			
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Rail Glau Edition (3 Sp.) kpl. dt.	69,50				
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Red Storm Rising dt.	57,00	49,50			
			Reederei kpl. dt.	51,50	51,50			

## AMIGA-RESTPOSTEN

Star Blaze	19,50	Ritter kpl. dt. 1 MB	29,90
Strike Force Hammer dt.	34,50	Hollywood Poker	24,50
Treasure Island Dizzy	24,50	Las Vegas	19,90
Waterloo dt.	34,50	Sherman M-4	34,50
Winter Olympiade	24,50	North u. South	34,50
Colorado dt.	39,50	Durgleon Quest	29,50
X-Out dt.	34,50	Karling Grand Prix	19,90
Outlands	24,90	Warp dt.	24,90
P-47 Thunderbolt	29,50	Impact	19,90
Rambo 3	29,50	H.A.T.E.	24,50
Run the Gauntlet	34,50	Deflector	19,90
Football Manager dt.	24,50	Phylon Storm	19,90
Garison	19,50	Prince dt.	34,50
Joker Poker	19,50	Kid Gloves	24,50
Kult	34,50	Interphase	24,50
Mig-29 Sowel Fighter	39,50	Bad Company	19,50
Archipelagos	24,50	Skate of the Art	24,50
The Colony dt.	39,50	Cruncher Factory	19,50
Carnier Command dt.	29,50	Crid Stan	19,50
Defenders t Crown dt.	34,50	Flip it u. Magnose	24,50
Flood	29,50	Dynasty Wars dt.	39,50
Space Hammer II	19,90	Soft Contact dt.	27,50
Operation Jupiter	29,50	Super Star Icehockey	34,50
Pyramax	19,90	The Colony	39,50
Fast Break	29,50	TV Sports Football dt.	39,50
Suicide Mission	24,50	Zork 1, 2 od. 3	29,50
Space Ace dt.	49,50	Volleyball Simulator	29,50
XR-35 Fighter Mission	19,90	Stormlord	34,50
Road Blasters dt.	24,90	Conqueror	39,50
Prospector	19,90	R-Type	29,50
Pipe Rider kpl. dt.	24,90	Bards Tale 2 dt.	39,50
Nevermind dt.	19,90	Bards Tale 2	34,50
Moonwalker dt.	39,50	Beach Volley	34,50
FIA 18 Interceptor dt.	34,50	Simulacra	39,50
Nuklear War	34,50	Switchblade	34,50
10 Spiele nach unserer Wahl (Portofol)			165,00
15 Spiele nach unserer Wahl (Portofol)			230,00
20 Spiele nach unserer Wahl (Portofol)			299,00

Atari Lynx Grundgerät	
+ Multiplayer Comlynx Kabel	197,00
Atari Lynx Paket + Comlynx Kabel +	
California Games + Netzgerät	285,00
Game Gear + COLUMNS 1/2 Jahr Garantie	297,00
CDTV + Lemmings + Buch 1/2 Jahr Gar.	1650,00

## ATARI LYNX SPIELE

Spielname	Art	Preis
Klax dt.	Ges	64,50
Slime World dt.	Adv	64,50
Blue Lightning dt.	Sim	63,50
California Games dt.	Spo	68,50
Chips Challenge dt.	Act	63,50
Electrooop dt.	Act	63,50
Gates of Zendoon dt.	Act	63,50
Gauntlet dt.	Act	68,50
Paperboy dt.	Act	68,50
Warbirds dt.	Act	68,50
Blockout dt.	Str	68,50
Pac Land dt.	Act	68,50
Ninja Gaiden dt.	Act	68,50
Ms. Pac-Man dt.	Ges	68,50
Road Blasters dt.	Act	68,50
Xenophobe dt.	Act	68,50
Zanor Mercenary dt.	Act	68,50
Rygar dt.	Act	68,50
Shanghai dt.	Str	68,50
Rampage dt.	Act	68,50
Robo Squash dt.	Act	63,50
Sonnenschild	Zub	9,00
Tagetasche	Zub	33,00
Reinigungs-Set	Zub	47,00
Adapter Zigarettenanzünder	Zub	33,00
Netzgerät	Zub	33,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 4,00 / Post-Nachnahme 5,00 / Ausland Vorkasse (nur EG oder bei) 12,00

Ab 4 Spielen Versandkosten frei!

Bestellzeiten: Tel: 082 32 / 64 09 Montag-Samstag 9-22 Uhr 24 Std. Anrufbeantworter Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet! Defekte Spiele werden gratis umgetauscht!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, Sega Master, Mega Drive, Lynx, Gameboy) Auf Wunsch Sicherheitskarton + 2,50 DM



FÜR DEN TOTALEN DURCHBLICK !



JOKER  
VERLAG

ENTERTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER

1/92

Januar/Februar  
DM 7.- / öS 56.-  
sfr 7.- / hfl 8,50  
Lit 6.400

**ZOCKER**

**NEU**

**MONKEY ISLAND II  
CIVILIZATION  
POLICE QUEST III**

u.v.a.

EXKLUSIV-INTERVIEW  
MIT LARRY'S VATER  
**AL LOWE**

ERSTE INFOS - ERSTE BILDER

**ULTIMA 7  
EYE OF THE BEHOLDER II  
DAS SCHWARZE AUGE**

ALLES WAS DER SPIELER BRAUCHT

**ZOCKER-TUNING  
FÜR DIE MS-DOSE**

MIT  
KOSTENLOSEN  
KLEINANZEIGEN



**BESSERWISSEN  
SCHON GELÖST:  
SPELLCASTING 201  
POLICE QUEST III  
UND  
CODES, TIPS,  
TRICKS !**

JETZT NEU AM KIOSK !



Die Qualitätsschwankungen im Hause Psygnosis sind schon faszinierend: In lichten Augenblicken produzieren die Liverpooler Mega-Hits wie „Lemmings“ – dann gibt's plötzlich wieder Frust statt Lust!



Um gleich mal den schrecklichen Verdacht auszuräumen, wir würden hier ein uraltes Game testen: Mit dem gleichnamigen Palace-Produkt von 1989 hat dieser Zweitbarbar überhaupt nichts zu tun! Obwohl „überhaupt nichts“ bei genauerer Betrachtung auch nicht so ganz stimmt, fast scheint es, die Psygnosis-Jungs hätten doch ein bißchen zur Konkurrenz hinübergeschickt. Wie sonst wäre es zu erklären, daß man vom Konzept des klassischen Vorgängers so drastisch abgewichen ist? Anstatt der ungewöhnlichen, aber gut beherrschbaren Maus/Iconsteuerung wird jetzt ganz normal per Joystick gekämpft und gelaufen. Einzelne Funktionen, wie etwa das Aufsammeln von herumliegenden Schwertern, lassen sich wahlweise auch auf Maus und Tastatur legen. Was ja an sich kein Fehler ist, zumal man mit der „neuen“ Steuerung ganz gut zurecht kommt.

## BARBARIAN 2

Auch die Vorgeschichte geht in Ordnung, ist aber für das Spiel völlig unerheblich. Beschränken wir uns daher auf das Ergebnis: Der böse Necron hat den ersten Teil wundersamerweise doch überlebt, weshalb Hegor nun durch sechs Level (Wald, Höhlen, Dorf, Schloß, Verliese, Necrons Tempel) latschen darf, um zu vollenden, was er angefangen hat. Handlung und Ausstattung des Games entsprechen dabei grundsätzlich dem gängigen Actionadventure-Standard, unser Barbar kann also laufen, springen, Salti schlagen und Leitern erklimmen. Für die diversen Fundsachen gibt's ein Inventory, wo all die Enterhaken, Seile, Tränke und Schlüssel verstaut werden. Gekämpft wird anfangs mit der bloßen Faust, später kann man sich die in der Landschaft verstreute Eisenwarenhandlung zunutze machen und mit Schwertern, Äxten, Armbrüsten, Speeren, etc. ans Werk gehen.

Bleibt die Frage, warum nie so recht Spaß aufkommen will. Das mag an den unfairen Stellen liegen oder an den Bugs des Programms: Manchmal verliert Hegor ohne ersichtlichen Grund Energie, ein anderes Mal steht er mitten in einem Gegner, ohne daß irgend etwas passiert. Außerdem umfaßt der Spielscreen gerade mal den halben Bildschirm, der Rest ist den Statusanzeigen und viel gähnender Schwärze vorbehalten. Traurig auch, daß Hegor ein ziemlicher Winzling ist, genau wie seine 50 verschiedenen Feinde, seien das nun Drachen, Krieger, Würmer oder Bären. Noch trauriger, daß nach wie vor des öfteren umgeschaltet wird, wo Scrolling vorhanden ist, ist es nicht hundertprozentig ruckfrei. Dazu gesellt sich ein weder musik- noch effektmäßig sonderlich aufregender Sound, was in der Summe doch zu einer mittelhohen Enttäuschung führt.

Nein, von der Fortsetzung eines Klassikers hätten wir uns einfach mehr erwartet. Daß sich nun Waffen abnutzen und gelegentlich Kobolde dem Helden seine mühsam gesammelten Goldstücke klauen, ist zwar ganz nett, kann uns aber auch nicht mehr versöhnen... (mm)



### Barbarian II

Grafik:	63%
Sound:	58%
Handhabung:	55%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	46%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Psygnosis	
Genre: Action	

Spezialität: Immerhin: 3 Disks, das Intro kann man abbrechen, Spielstände speichern, und zusätzlicher Arbeitsspeicher wird auch genutzt.





**Mein Opi hat immer gesagt: „In 1000 Jahren ist alles vorbei!“ Doch erst anhand von Demonwares neuem Genremix aus Adventure, Strategie und Action ist mir klargeworden, wie recht mein Oheim doch hatte...**



**Der Amiga Joker meint:**  
Ein Exodus, der Spaß macht: Knackig, rätselhaft und originell!

Denn im Jahre 3010 ist die Erde soweit unbewohnbar geworden, daß den Menschen nur noch die großangelegte Auswanderung bleibt! Wie gut, daß 500 Lichtjahre entfernt ein netter, bewohnbarer Planet entdeckt wurde. Also schickt man schleunigst ein gigantisches Raumschiff voller tiefgekühlter Kolonisten auf die Reise...

Als Kommandant der Starlight (so heißt die kosmische Arche) hat der Spieler nun dafür zu sorgen, daß die lange Fahrt trotz Rohstoffmangels gut über die Bühne geht. Zu diesem Zweck steht zuerst ein kleines Bastelstündchen am Programm, in dessen Verlauf man sich aus den (spärlichen) bordeigenen Materialien ein Beiboot zusammensammelt. Nun noch schnell einen Siedler aufwecken und ihm 'ne Art Hypnoschulung verpassen - schon hat man auch den geeigneten Piloten! Sobald dann draußen ein paar erzehaltige Brocken vorbeischieben, geht es ab in einen spektakulären Vektor-Kosmos à la „Elite“.

Mit Maus, Stick oder Board wird der Mini-Flitzer an den kostbaren Meteoriten herangesteuert, ein Traktorstrahl nimmt den Schatz an den

Haken, nun muß er nur noch im Mutterschiff abgeliefert werden. So kommt eine Menge nützlicher Werkstoffe zusammen, aus denen sich wie bei „Millennium 2.2“ feine Sachen stricken lassen; etwa eine bessere Ausrüstung für das Beiboot - oder gar überhaupt ein zweites, drittes usw.. Insgesamt bietet die Starlight nämlich Platz

für zehn Schifflein samt ihrer Piloten. Doch wird nicht nur gebaut, auch die Forschung fordert ihr Tribut: Im Labor dürfen nach Herzenslust Rohstoffe oder auch Fertigprodukte miteinander vermengt werden, vielleicht kommt ja sogar etwas Vernünftiges dabei heraus. Vielleicht gibt es aber auch nur einen großen Knall...

Tja, und zwischendurch trifft man recht häufig auf die kuriosesten Aliens, die ihrerseits kleine, langsam schwieriger werdende Missionen verkörpern. Entweder müssen die Händler, Piraten oder sonstigen All-Bewohner nämlich abgeschossen, ausgeraubt (einsame Erz-Depots!), oder per Multiple Choice bequatscht werden. So ein Plauderstündchen kann sich als nützlich, des öfteren auch als haarsträubend komisch erweisen. Gekämpft wird natürlich mit den (hoffentlich bewaffneten) Beibooten, wobei

die grafisch atemberaubenden Fights vom Rechner gesteuert werden, und zwar je nach den Schulungserfolgen der betreffenden Piloten. Wer unbedingt will, kann aber auch einen der Jungs eigenhändig ins Gefecht führen.

Darüberhinaus besteht die Grafik hauptsächlich aus ein paar bunten Datenblätter-Menüs namens Labor, Piloten, usw.. Dazu gesellen sich ein schöner Titelsound, realistische FX und vor allem eine sehr bequeme Benutzerführung (Maus). Wie würde also mein Opa sagen: „Komm an Bord, Junge!“ (jn)



#### Exodus 3010

Grafik:	76%
Sound:	68%
Handhabung:	82%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	83%
Red. Urteil:	80%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Demonware  
Genre: Mixtur

**Spezialität:** Das Game paßt sich automatisch dem vorhandenen Speicher an, gesaved wird auf Extradisks. Alles komplett in deutsch!



MILLENNIUM PRESENTS

# JAMES POND 2

CODENAME

# RoboCod



**AMIGA DOS, Antje Hink:** "Das englische Softwarehaus Millennium hat mit diesem niedlichen Jump'n Run seinem ohnehin sehr gut bestücktem Programm einen weiteren kleinen Diamanten hinzugefügt"

**ASM-Hit, Matthias Siegl:** "X-Mas liegt in seiner Hand: Pond-stahlhart, flexibel & rasend schnell!"

**Power Play, Volker Weitz:** "Robocod ist ein bunter, nicht allzu anspruchsvoller Geschicklichkeitstest, der sich selber nicht ganz ernst nimmt. Das macht ihn erst richtig sympatisch und auch für jüngste Spieler geeignet..."

**Amiga Plus, Heinrich Lenhardt:** "Robocod plündert auf lebenswerte Weise das Schatzkästlein der Jump-and-Run-Spiele und gehört zu den besten Vertretern dieses Genres auf dem Amiga."

**Amiga Magazin, Michael Schmittner:** "Eine witzige James Bond-Parodie mit viel Liebe zum Detail."

**Der AMIGA JOKER meint:** "Mit James Pond II fühlen sich Plattform-Agenten wohl wie ein ein Fisch im Wasser!"

Erhältlich für Amiga und Atari ST



MILLENNIUM

Erhältlich auch für Sega Mega Drive!



Nur das Beste  
für die Gäste?

# Steigenberger Hotelmanager

Die Idee hört sich vernünftig an: Sachverstand in puncto Computergames plus Sachverstand in puncto Hotelmanagement – das muß doch einfach ein Prachtkind werden! Oder etwa nicht? Für den Pflegevater, Verzeihung, für den bzw. die Spieler nimmt das Schicksal jedenfalls im Januar 1992 seinen Lauf – da macht man nämlich eine Erbschaft von immerhin 400.000 Mäusen. Was tun mit dem schnöden Mammon? Verprassen? Falsch! Auf's Konto packen? Oberfalsch! Eine süße kleine Pension kaufen? Oh, yeah! Na denn mal los: Spielziel wählen (soundsoviel Kapital, Besitz eines 5-Sterne-Hotels, festgelegte Rundenzahl, usw.), Anzahl der Mitstreiter festsetzen, dann beim Makler eine passende Immobilie erwerben. Weiterhin müssen natürlich noch die Zimmer eingerichtet werden, Personal ist vonnöten, ein paar Versicherungen wären auch nicht schlecht, und vor allem sind halt die Übernachtungspreise fest-

**Was wohl dabei herauskommt, wenn ein großer Spiele-Vertrieb wie Bomico und eine weltbekannte Luxushotel-Gruppe wie Steigenberger eine Vernunfttehe eingehen? Na, eine Wirtschaftssimulation natürlich! Wir haben das Neugeborene auf der Joker-Säuglingsstation untersuchen lassen.**

zulegen. Ach ja, bei mehreren Mitspielern darf man den lieben Kollegen gelegentlich sogar (illegale) Knüppel zwischen die Beine werfen. Haben alle Beteiligten ihre Geschäfte geregelt, dreht sich die Zeit einen Monat weiter, man wird über die prozentuale Auslastung der Zimmer sowie über Gewinn oder Verlust informiert, und der Spaß kann von vorne

beginnen. In der Praxis spielt sich der Hotelmanager etwa so, wie sich das hier anhört – nicht übel, aber ein bißchen altbacken, man hätte sich einfach mehr erwartet. Auch die diversen Zufallsereignisse sind nicht so wahnsinnig originell, mal bekommt der Koch Grippe, mal bricht sich das Zimmermädchen die Hand beim Tennisspielen. Und wenn eine alte Freundin

in zwei Jahren gleich dreimal ihre Schulden zurückzahlt, hat sie entweder ein sehr, sehr schlechtes Gedächtnis, oder die ProgrammROUTINEN sind etwas gar simpel ausgefallen. Wir tippen auf Letzteres...

Das Game krankt also vor allem daran, daß es viel zu durchsichtig konstruiert ist. Wer sich erstmal ein paar Extras wie Sauna usw. zugelegt hat, braucht nur noch ein bißchen herumzuprobieren, um sich dann (ohne weiteres Zutun) bis ans Lebensende dumm und dämlich zu verdienen – es sei denn, man möchte den Schuppen irgendwann gegen einen nobleren eintauschen. Aber auch das ist keine dauerhafte Herausforderung. Im übrigen würde die Sache vom Technischen her durchaus in Ordnung gehen: Saubere Maus-Steuerung, nette Begleitmusik (man kann sogar zwischen verschiedenen Tracks wählen), mehr will ja keiner. Daß die Grafik dem Genre gemäß eigentlich nur aus ein paar zweckdienlichen Menü-Screens besteht, hätten wir einem ansonsten tollen Spiel sicher nachgesehen. Aber mit einer originellen Idee alleine ist es nunmal nicht getan! (jn)



## Steigenberger Hotelmanager

Grafik:	24%
Sound:	70%
Handhabung:	69%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	57%
Für Anfänger	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Bomico	
Genre: Simulation	

Spezialität: Zwei Disketten, voller PAL-Screen, komplett in deutsch.

HOTELDATEN:	
ALTER:	18 JAHRE
PREIS:	300000 DM
LAGE:	1
ANZ. PS:	4
ANZ. EZ:	5
KATEG.	1
IM PREIS ENHALTEN:	
KEINE BESCHREIBUNGEN	
ALTES HOTEL (HERF.):	4 DM
ALTE INNENHAUS:	6 DM
NEUES HOTEL (HERF.):	300000 DM
ZU ZAHLEN:	300000 DM
ZURÜCKGEZ.	300000 DM
NEIN DANK!	JA NEIN

SERVICE	
ENTWICKELN	NEIN 200 DM PRO MONAT
RENT A CAR	NEIN 240 DM PRO MONAT
BUSFAHRTEN	NEIN 180 DM PRO MONAT
FLUG-RÜCKEN	NEIN 140 DM PRO MONAT
SPIELPLATZ	NEIN 95 DM PRO MONAT
SAUNA	NEIN 210 DM PRO MONAT
GESAMTSTEN	PRO MONAT 8 DM
EXIT	

MONATSBÜCHERUNG	
NAM: JOE SCHNEIDER	
AUSLASTUNG:	78% 1992
EINKÜHLEN:	1100 DM
SONST.:	2 DM
GESAMT:	1102 DM
MONATL. AUSGABEN:	
PERSONAL:	7100 DM
SERVICE:	80 DM
VERBODEN:	80 DM
STREICHEN:	80 DM
STREICHEN:	80 DM
STREICHEN:	80 DM
SONST. AUSGABEN:	2370 DM
MONATL. EINKÜHLEN:	
AKTIONEN:	4000 DM
MAKLER:	3000 DM
SONST.:	100 DM
GESAMT:	4300 DM
ÜLLANS:	4300 DM
VERBODEN:	4300 DM

GOLD. HIRSCH	ALTER
200000 DM	300000 DM
18 JAHRE	18 JAHRE
DZ: 10	DZ: 10
EZ: 10	EZ: 10
LAGE: 1	LAGE: 1
HALDESBURG	ELKA
150000 DM	300000 DM
18 JAHRE	18 JAHRE
DZ: 10	DZ: 10
EZ: 10	EZ: 10
LAGE: 1	LAGE: 1
MONTECA	SONNENFRISCHE
400000 DM	300000 DM
18 JAHRE	18 JAHRE
DZ: 10	DZ: 10
EZ: 10	EZ: 10
LAGE: 1	LAGE: 1
EXIT	



Was gibt es Schöneres als einen Amiga? Wenig, außer vielleicht einen Amiga UND eine Konsole! Falls der Weihnachtsmann das nicht wußte – bei ECS, Deutschlands großem Konsolen-Spezialisten, weiß man es genau. Dort versucht man nun die Fehler von Herrn Nikolaus auszubügeln...

...und Euch doch noch in den Genuß einer dieser japanischen Wundermaschinen kommen zu lassen! Schweren Herzens aber frohen Mutes haben sich die Leute von ECS nämlich bereit erklärt, den Gewinnern dieses Wettbewerbs ein feines MEGA DRIVE (inklusive „Electronic Arts Ice Hockey“), ein handliches GAME GEAR (inklusive „Mickey Mouse“) sowie eine leckere PC ENGINE (inklusive „World Court Tennis“) zu stiften. Na, läuft Euch schon das Wasser in den Kiemen zusammen?

Dann bremst den Speichelfluß mal ein bißchen, denn es kommt noch besser: In den 13 Ladengeschäften (drei davon in Österreich, eins in Italien) von ECS gibt's natürlich auch reichlich Amiga-Soft – und auch davon wollen Euch die spendablen Leute etwas abgeben. Und zwar nicht irgendein Game, das Ihr schon habt oder gar nicht wollt, nein, Ihr habt die freie Auswahl!!!

Werfen wir also nochmal einen kurzen Blick auf die „Preisliste“, ehe wir Euch verraten, was zu tun ist, um dem unwissenden Weihnachtsmann nachträglich noch ein Schnippchen zu schlagen:

**1. PREIS:**  
**MEGA DRIVE**  
plus  
**E.A. ICE HOCKEY**

**2. PREIS:**  
**GAME GEAR**  
plus  
**MICKEY MOUSE**

**3. PREIS:**  
**PC ENGINE**  
plus  
**WORLD COURT TENNIS**

**4. - 10. PREIS:**  
**AMIGA GAME**  
nach Wahl

# DIE ECS KONSOLEN COMPETITION



Wow, da möchte man doch dabei sein! Verständlich und auch überhaupt kein Problem, einfach diese läppische Frage beantworten:

**Wieviele Filialen hat ECS in Deutschland?**

Die Antwort auf eine Postkarte schreiben und bis 20. Januar (Einsendeschluß) an unsere Adresse schicken. Wenn Ihr dann nicht auf den (ausgeschlossenen) Rechtsweg beharrt, kein

Mitarbeiter des Joker Verlags oder von ECS seid und ein bißchen Glück habt, ist vielleicht schon bald eine der tollen Konsolen oder ein Gutschein für ein Amiga-Game nach Wahl am Weg zu Euch. Viel Glück, hier kommt die Adresse:

**Joker Verlag**  
„ECS Konsolen-Competition“  
Untere Parkstraße 67  
D-8013 Haar



# TOP AMIGA HARD- UND SOFT

## ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft. Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedrucktem ABC-SOFT-LOGO!

## SONDERPREIS-AKTION zum Kennenlernen!

# 4,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

## Best. Nr. DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
- 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
- 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
- 012 DIME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfiguriert!
- 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
- 026 NOFASTMEM. resettest, softwarem. Abschalten des Fastrams
- 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenchmenüs deutsch
- 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
- 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel mit deutscher Anleitung
- 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Läufe
- 041 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält Accos V1.4, AZCom u. Comm
- 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
- 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
- 060 DATAMADE eine komfortable Adressverwaltung und DaBa die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch!
- 066 15UTILITIES u.A. Fonteditor, Speicherleiste, Menüeditor, Iconbrush
- 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Lautwerk DFÜ-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
- 068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datenrechner!
- 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
- 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
- 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Passwort geöffnet werden. deutsch
- 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte. deutsch
- 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB!
- 074 DISKOPI organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
- 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen. deutsch
- 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy, Checkdisk, Speedtest u.s.w. Deutsch, Der Hit!
- 077 INTRAMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intras, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikbindung, mit dt. Anl.
- 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 511 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebige erweiterbar mit Fahrtroutenvorschlag!
- 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
- 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit. deutsch



- 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
- 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel. deutsch
- 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler. deutsch
- 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
- 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft!
- 054 SUPER CRIDER ein Geschicklichkeitsspiel
- 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
- 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
- 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Worm"-Spieles)
- 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Level
- 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
- 080 MOONBASE ein Weltraumspiel
- 081 DRAGON CAVE erkunden Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor. deutsch. Benötigt 1MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!
- 086 JUMPY ein Hitz- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games. deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschlebe-Spiel mit einem Bällchen. Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super! Benötigt 1MB-Speicher
- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch.
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderblast-Variante mit Trainer- und Leveleditor. deutsch
- 092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! Deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleeditor, deutsch
- 094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB Speicher erforderlich. deutsch, sehr spielstark!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelsimulation für 1-4 Spieler. deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original! Behalten Sie Ihre Stadt vor intergalaktischen Megaknauern. Komplett in deutsch. Der PD-Hit! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skifahren-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschlebeispiel mit Bildern. deutsch und TETRIS mit Zweipielersmodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es leuen, leuen...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tipps und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 108 BOULDERCRASH V1.3 nützliche Boulderblast-Variante
- 109 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators ermittelt der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation mit animierter Grafik!

## ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren. deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 151 Virenskiler-Programmen
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers

## DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung 2Disk DM 8,-
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 AMIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte, Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch
- und GRAFIK MACHINE ein komfortabler IFF-Konverter
- 116 POST leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache, Verschiedene Zeichensätze werden geliefert
- 117 SUPERPRINT druckt kurzen Text beliebig groß auf Endoskopier
- 118 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Handeldrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Satzsetz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 36,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 40,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 8,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs! Benötigt 1MB-Speicher 2 Disk DM 8,-

## HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI und ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
- 045 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik. deutsch
- 065 CD- und PLATTENLISTE Katalogisierungsprogramm deutsch
- 125 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! Interaktiv und ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch
- 126 FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich. deutsche Anleitung
- 127 KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch
- 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen. deutsch
- 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schatz- und Blumentest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
- 130 ORAKEL befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen! Deutsch

## Best. Nr. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

- 016 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten. deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verarbeitet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt. deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 40,-

## LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch!
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung. deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung-, Strom-, Widerstand 2 Disk DM 8,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Edroar!
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktwertung! Deutsch, Ein Astronomie- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

## MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 8,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 32,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intras. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 20,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen 1MB Speicher erforderlich DM 32,-
- 055 M.E.D. soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit deutscher Anleitung
- 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 AGATHON-GRAFIK-SHOW
- 142 MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
- 144 MID-PANIC Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities. deutsch
- 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen, gezeichneten Bildern



## PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung
- 146 ZC-COMPILER C-Compiler
- 147 UTILITIES für Programmierer, z.B. Disassembler, ILBM-Handler, M2-Maker
- 148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
- 149 LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
- 150 HILFS- UND DIENSTPROGRAMME für Modula-Programmierer, im einzelnen: CDTITLE, CUTITLE, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIX
- 151 PDC ein komplettes C-Programmier-system mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext 3Disk DM 12,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



## PAKET-ANGEBOTE

## EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

Komplettpreis 10 Disks **35,- DM**

## SUPER-PAKET

bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk, Spielen und nützlichen Hilfsprogrammen für die tägliche Arbeit am Amiga!



15 Disks nur **55,- DM**

## SPIELE-PAKET I + II

je 10 ausgewählte Disks je Paket nur **39,- DM**

## SOUNDPAKET

jede Menge

Soundtracker-Musikstücke sowie folgende Musik-Programme: Sequencer, MED, Intui Tracker, Beatstom-

pec Komplettpreis **35,- DM**



# WARE ZU FAIREN PREISEN !

## SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS-Text, Videodatei, Plattenliste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLIPack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filmaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Mona, Battleforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen KOMPLETTPREIS nur **69,- DM**

## HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer! Enthalten sind unter anderem: DaVinci, Business-Paint, Geo, Analysis, Video-Verwaltung, AmiDat, Power-Packer, DiskSpeed, Rechentrainer, Boulder, Roll On, Lucky Loser, Berserker, Dir Utility, Diskcat, Disk-Label-Druck, Pit Dry Gen, Drip, Maze Man, Noch Eins, Ahoi!, MS-Text, Elements, SD-Backup, Turbo-Backup, PCopy, GPrint, Steinschlag, 3D-Labyrinth, Egyptian Run, Icon Assembler, Pointer-Animator, Fast Disk, Mastermind, Chess, Boot Intro, WB-Pic, Deluxe-Hamburger, Mega WB, Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme!

100 Programme KOMPLETTPREIS nur **89,- DM**

## MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse!

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker, Mad-Factory, Anti-Virus, Sequencer, Amiga-Paint, MED-Beatstomper, Superprint, Moleküledatenbank, R.O.M., Mandelbrot, ABACUS, Fahrprüfung, Perfect English, Latein, DaVinci, Diskmonitor, Schreibkurs, Quizmaster, Billard, Feldherr, Grav-Attack, Tabellenkalkulation, Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks, Briefkopf, Videoverwaltung, Roulette, Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel, Assistent, Musikdatei, Fix-Disk, Beatmaster, StarChart, Horoskop, DiaPaint, Packer, Imperium und weitere 60 Programme

Das ideale Paket für jeden Amiga-Fan zum KOMPLETTPREIS von nur **89,- DM**

## SUPERGAMES I

eine Spielesammlung  
der Extraklasse!

enthalten sind: Imperium Romanum, Pythagoras, Tetris, Faxen, Ball+Pipes, Hiruris, Blox, Spacebattle, Drive Wars, Disc, Clowyns, Drip, Mykene, Roll On, Obsess, Paranoïds, SYS, Miniblast, Car, Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

## DELUXE-BENCH

eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimierten Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetteste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des AUDIO-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utilmaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur **29,90 DM**

## LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD

neutral inkl. LABEL

10 St. DM 8,- 50 St. DM 39,- 100 St. DM 75,-  
500 St. DM 360,-

### HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000 ....	DM 109,-
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	DM 135,-
3,5" LAUFWERK A500 intern .....	DM 127,-
5,25" LAUFWERK extern, abschaltb., 40/80 Tracks ....	DM 185,-
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf	
1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar .....	DM 65,-
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abs.	DM 269,-
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt .....	DM 339,-
COMMODORE PC/AT-KARTE+5,25" LW+MSDOS4.01	DM 949,-
FLICKER-FIXER für A2000 DM 289,- für A500 .....	DM 498,-
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi incl. Mousepad .....	DM 55,-
MAUS-MATTE .....	DM 7,-
KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 3-fach .....	DM 55,-
KICKSTART-UMSCHALT-PL., 2-fach, mit V1.3 od. V1.2	DM 98,-
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2 .....	DM 59,-
KICKSTART-ROM V2.0 .....	a. Anfrage

### FARBÄNDER:

STAR LC10 .....	DM 9,90	STAR LC24/10 .....	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus ..	DM 14,95	EPSON LQ 500-850 ..	DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUG, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE,...

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks  
1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKS  
1,80 DM " " AB 50 DISKS  
1,20 DM " " AB 300 DISKS

1,10 DM BEI SERIENABNAHME über 300 DISKS!

\* KOSTENLOSES INFO ANFORDERN \*  
PD - ABO - SERVICE  
PRO DISK 1,50 DM  
3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

## SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 100 PD-TOP-Spielen!

enthalten sind z.B.: Trucking, A-Balls, Mechforce, Roboter, Würfel-Poker, Reaktor, Fußballmanager, Eishockey-manager, Treasure Search, Headgames, Taran, The JAR, Exterminate, Bandits, Kniffel, O-Ball, Peters Quest, Raumstation, Drip-Game, Guffi, Move, Run for Gold, Zatur, Roll on, Puzzle, Steinschlag, Harfe Partience, Halma, Tennis, Space Battle, Space War, Missile Command, Jumpy, Supersenso, Cosmoroids, Bauernskat, Quattro, Pyramide und viele andere



100 SPIELE KOMPLETTPREIS nur **89,- DM**

### KOMMERZIELLE SOFTWARE

**ÜBERSETZE** ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt. Inclusive erweiterbare Wörterbuch **27,-DM**

**DER EINSTIEG** 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **49,-DM**

**Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER**  
**IFF-MUSIK-PAKET** über 800 Samples (Instrumente, Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks **79,-DM**

**PC-HANDLER** konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25" und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

**TRANS-DAT** Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

**TURBOPRINT PROFESSIONEL** **167,- DM**

**TURBOPRINT II** für optimale Ausdrücke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

**X-COPY PROFESSIONEL (neue Version)** mit Hardware-Zusatz kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

**MULTITERM DELUXE v2.1** BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **99,- DM**

**MULTITERM PRO** erweiterte Version benötigt 1MB Speicher **119,- DM**

**BTX-INTERFACE** zum direktem Anschluß des Amiga an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT-03) **79,- DM**

**BEETHOVEN** ein Musik-Programm mit Noteneingabemöglichkeit! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

**LANGUAGE MASTER** Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

**DSORT-PRO** Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

**BRIEFKOPF** zum Erstellen eigener Briefköpfe **19,- DM**

**VIDEOPRO** professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

**MOVIE-MAKER** Animations-Programm **49,- DM**

### ACHTUNG

### AMIGA - PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Nachnahme **DM 8,-**  
bei Vorkasse (bar, Scheck) **DM 5,-**  
Ausland: **DM 20,-** und Lieferung nur gegen Vorkasse!  
Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht.  
Bitte beachten Sie: Unsere Preise sind äußerst scharf kalkuliert, deshalb müssen wir bei Bestellungen unter einem Auftragswert von **DM 15,-** eine zusätzliche Minderungen-Bearbeitungsgebühr von **DM 3,-** erheben.

# ABC-SOFT

Hangstein 16a  
D-4920 Lemgo

Fachhandel für Hard- und Software Public Domain  
Shareware Entwicklung und Vertrieb Elektronik Werbeagentur

Telefon **05261/68475**  
Telefax **05261/68229**



# THE UNBELIEVABLE



Box



**AMIGA**



### 139 Intromaker

ISBN 3-86084-139-4

Mehr als 30 verschiedene Bootblock-intros können erstellt werden, mit jeweils diversen Zusatzeffekten. Individueller Text, verschiedene Scrolling-Arten, IFF-Grafiken können geladen werden, Musikeinblendung, ...! Erstellen auch Sie verblüffende Effekte in wenigen Sekunden! Super-Animationen!

DM 49,-



### Nr.131 ÜbersetzE

ISBN 3-86084-131-9

Mit dem Programm ÜbersetzE können Sie problemlos englische Texte ins Deutsche übersetzen. ÜbersetzE verarbeitet problemlos Texte beliebiger Länge und ist dank des umfangreichen mitgelieferten Wörterbuches enorm leistungsfähig. Natürlich sind die übersetzten Stücke nicht grammatikalisch fehlerfrei, aber der Sinn bleibt doch erhalten. Das Wörterbuch ist problemlos selbst erweiterbar und der registrierte Kunde wird über Updates informiert! Selbstverständlich liefern wir ÜbersetzE mit umfangreicher deutscher Dokumentation aus!

DM 29,-



### 140 Supergrips

Ein Quiz-Spiel für 1-4 Spieler mit weit über 1000 Fragen zu 16 verschiedenen Themenbereichen! Mit dem mitgelieferten Editor können eigene Fragen erstellt werden.

DM 49,-



### 142 Master-Address

ISBN 3-86084-142-4

Eine komfortable deutsche Adressverwaltung. Bis zu 32000 Adressen, schnell, Filter- und Sortierfunktionen, Listen- und Adressaufkleberausdruck.

DM 29,-



### 147 Amiga-Chart-Analyse

ISBN 3-86084-147-5

Ein leistungsfähiges Aktien-, Optionsschein- und Indexverwaltungsprogramm. Grafische und tabellarische Chart-Analyse. Wird mit aktuellen Kursdaten auf 2 Disketten zusammen ausgeliefert!

DM 69,-

STATISTIK-MANAGER



### 124 SGM

Statistik-Grafik-Manager

ISBN 3-86084-124-5

Auf einfache Art und Weise können Sie mit SGM Statistik- und Präsentationsgrafiken erstellen: Balken-, Torten-, Tendenz-, Flächengrafiken. Diese Grafiken können ausgedruckt oder im IFF-Format weiterbearbeitet werden.

DM 49,-

### 104 Haushaltsbuch

ISBN 3-86084-104-1

Komplettlösung zur Verwaltung Ihrer privaten Finanzen! Leicht bedienbar, auch für Computer-Neulinge geeignet. Unterstützung durch Demo-Dateien, frei von buchhalterischen Fachausdrücken, Funktionsüberblick: verschiedene Dateien, mehrere Kontenlisten, bis zu 10 Bilanzen, 40 freidefinierbare Konten, Suchroutinen, doppelte Buchführung, Filterfunktionen, Jahresübertrag, Mausunterstützung. (1 MB).

DM 98,-



### Nr.150 Nostradamus

ISBN 3-86084-150-5

NOSTRADAMUS ist ein professionelles deutsches Programm zur Horoskopstellung auf wissenschaftlich fundierter Basis. Es besteht durch seine einzigartige Benutzeroberfläche und ermöglicht es auch dem Horoskop-Laien, komplizierte Berechnungen ohne Grundlagenkenntnisse durchzuführen. Es beinhaltet Standard-, Chinesische- und Runenhoroskope. Alle Horoskope können über Drucker ausgedruckt werden. Für alle Amiga-Modelle geeignet!

DM 89,-



### Nr. 151 DiskLab

ISBN 3-86084-151-3

DiskLab ist ein Programm, mit dem Sie Kopierschutzmechanismen analysieren und entfernen können. Mit DiskLab können Sie von allen Möglichkeiten des Diskcontrollers Gebrauch machen und dabei Disketten auch auf der untersten Ebene manipulieren. Die Erstellung eines eigenen Kopierschutzes sowie das Entschlüsseln von Fremdformaten ist ebenfalls möglich. DiskLab ist vollkommen mausgesteuert.

DM 89,-



### 157 KontenManager

ISBN 3-86084-157-2

Ein umfangreiches Programm zur privaten Buchhaltung und Girokontoverwaltung. Sie können dieses Programm ohne buchhalterische Vorkenntnisse voll nutzen und zusätzlich sind grafische Auswertungen integriert!

DM 49,-



### 158 Professional-Titler

ISBN 3-86084-158-0

Ein professionelles Video-Titl-Programm für die Commodore-Amiga-Familie. Professional Titler verfügt über mehr als 20 Überblend-Funktionen und ist trotz seiner Funktionsvielfalt einfach zu bedienen.

DM 69,-



### Nr.159 PPrint DTP

ISBN 3-86084-159-9

PPrint ist ein DTP-Programm für den Heimbereich, Sportvereine, private Drucksachen, ...! Mit PPrint können Sie Text & Grafik beliebig mischen und millimetergenaue Druckvorlagen erstellen. Mit PPrint können Sie bis zu 1024 x 1024 Punkte große Druckwerke erstellen, mit einer maximalen Ausdruckgröße von 1m x 1m. 16 bzw. 32 Farben sind gleichzeitig darstellbar und sowohl LoRes als auch HiRes und Interlace werden unterstützt. Das Programm arbeitet nach dem WYSIWIG-Prinzip. Ist vollkommen mausgesteuert und multitaskingfähig! Zur Bildverarbeitung ist ein Grafikeditor und ein Farbanpasser integriert. Es besteht die Möglichkeit zur Verarbeitung von IFF-Grafiken. Zusätzlich liefern wir 4 Disketten mit Klein-Grafiken aus!

DM 99,-

### 164 Label-Designer

ISBN 3-86084-164-5

Label-Designer erstellt professionelle Etiketten für 3,5"-Disketten. Text und Grafik können gemischt werden! Leicht bedienbar und flexibel!

DM 49,-



### 165 Master-Virus-Killer V2.2

ISBN 3-86084-165-3

Erkennt und vernichtet mehr als 150 Boot- und Linker! MVK wird ständig erweitert und ist leicht bedienbar! Top-Hit!

DM 49,-



### 174 AdvanceE

ISBN 3-86084-174-2

Ein Englisch-Vokabeltrainer in Perfektion mit sehr guter Benutzeroberfläche, Erweiterungsmöglichkeiten und leistungsstarken Abfrageroutinen. Umfangreicher Grundwortschatz!

DM 39,-



### 175 AMopoly

Die Amiga-Umsetzung des bekannten Brettspielklassikers für bis zu 4 Spieler. Der Computer kann beliebig viele Gegner übernehmen! Garantiert langer Spielspaß!

DM 39,-



### 183 SoundCreator

ISBN 3-86084-183-1

Mit dem SoundCreator können Sie Ihr eigenes Sound-Labor eröffnen. IFF-Samples bis 256KB können beliebig verfremdet, manipuliert und moduliert werden. Erschöpfen Sie neue Sounds, Töne und Stimmen. Sie können verschiedene Töne überlagern, mixen und anschließend mit anderer Software weiterbearbeiten. Der Top-Hit für den kreativen User.

DM 69,-



### 180 TSBBackup

ISBN 3-86084-180-7

Ein leistungsstarkes und schnelles Backupprogramm für alle Festplatten. Verschiedene Backup-Modi wie Standard, komprimiert und verschlüsselt, Track etc. sind enthalten. TSBBackup gewährleistet eine optimale und dauerhafte Datensicherheit. Sehr benutzerfreundlich.

DM 49,-



### 184 POCObase - Datenbank

ISBN 3-86084-184-X

POCObase ist der neue Superhit aus unserer Schatztruhe. Die ultimative Datenbank, die sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet ist. Dank superleichter Bedienung können Sie ab sofort komplexe Büroanwendungen aber auch Adress-, Video-, CD-, Briefmarken- und sonstige Verwaltungen mit POCObase durchführen. POCObase in Stichworten: - Datenfelder mit 6 verschiedenen Feldtypen können individuell eingerichtet werden - bis zu 31 Datenbanken können gleichzeitig bearbeitet werden - fast keine Beschränkung des Datenvolumens - komfortabler Maskeneditor - verwaltet und druckt IFF-Grafiken - leistungsfähige Filter-, Such- und Sorterroutinen - Erstellung von Indizes und Relationen - kinderleichte Bedienung - hohe Geschwindigkeit. Benötigt 1MB.

DM 79,-



Deutsche Programme  
Deutsche Anleitungen  
Deutsche Handbücher



STEFAN OSOWSKI'S

Schatztruhe präsentiert

STEFAN OSOWSKI

Entwicklung und Vertrieb von Software  
Computer-Versicherung

Veronikastr. 33, W - 4300 Essen 1

Tel. 02 01/ 78 87 78

Fax 02 01/ 79 84 47



# JOKER & GALERIE



Die Joker-Sphinx hat Ercan Vatansever aus dem österreichischen Hohenems in der (Blei-) Wüste aufgestöbert.



Daß diese Terminator-Variante von Adrian Remund aus Niederschönenfeld, „beinahe“ wie unser Oskar aussieht, ist ja fast schon Bestechendes. Aber gut, ausnahmsweise...



Den güldenen Ring hat uns Philippe Werfeli aus Oberentfelden in der Schweiz geschenkt - zur Verlobung?



Den Truck namens „Track“ hat Dietmar Assmann aus Braz in Österreich auf den Monitor gebannt.





Den fliegenden Ami-Schlitten verdanken wir den Airbrush-Künsten von Carsten Holtmann aus Leopoldshöhe.



Thomas Garten aus Rudolfstadt II hat fleißig trainiert und uns dann ein Selbstbildnis geschickt - bloß, warum heißt es „Strange Land“?

„Conan“ nach getaner Arbeit - überrascht wurde er dabei von Robert Klosko aus München.



**Das Jahr fängt ja gut an: Nicht genug damit, daß wir uns gleich für den Januar einen neuen Amiga Joker mit lauter neuen Tests ausgedacht haben, nein, es gibt auch noch eine nigelnagel-neue Galerie - kein einziges der alten Bilder wurde wieder-verwendet! Irre, was?**

**Hört das denn nie auf?**

Nee, keine Chance - wir wollen Nachschub! Und zwar: Bilder, Zeichnungen, Computergrafiken und all so'n Zeug. Die Säckelchen werden dann möglicherweise hier abgedruckt, andernfalls bekommt Ihr Eure Werke schweren Herzens zurück. Falls sie veröffentlicht werden, bekommt Ihr sie auch zurück, aber etwas später. Wenn Ihr also nicht, wie so viele Künstler, Jahrzehnte auf Ruhm und Anerkennung warten wollt, dann schickt Eure unentdeckten Meisterwerke am besten noch heute an:

Joker Verlag  
„Joker Galerie“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



**Die schlechte Nachricht: Auf dem PC-Kanal ist das Programm längst angelaufen, unsere „Freundin“ muß sich also mal wieder mit einem Platz in der zweiten Reihe begnügen. Jetzt die gute Nachricht: Ansonsten gibt's hier wirklich nichts zu meckern!**

Der Amiga Joker meint:  
Mad TV macht die Glotze  
zum Erlebnis!



#### Mad TV

Grafik:	76%
Sound:	52%
Handhabung:	78%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	85%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Rainbow Arts

Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disks, Festplatteninstallation ist möglich.



Rainbow Arts grell-komische Wirtschaftssimulation macht Glotzer-Träume wahr. Endlich kann man einmal selbst der Programmdirektor sein, endlich bestimmt man selbst, was läuft und was nicht. Aber das Fernsehparadies hat auch seine Schattenseiten. Natürlich darf und soll man hier selbständig das Sendeschema festlegen und darüber entscheiden, welche Pro-

gramme eingekauft oder im eigenen Haus produziert werden, was in den Nachrichten kommt und mit wem man Werbeverträge abschließt. Aber wehe, wenn die Einschaltquoten nicht stimmen! In dieser Beziehung versteht der Boß von Mad TV überhaupt keinen Spaß, da könnte man schneller auf der Straße landen, als Opa die Fernbedienung findet...

Und ein Rausschmiß wäre hier doppelt tragisch, weil Archie, so heißt unser Programmdirektor, auch ein Auge auf Betty Botterblom geworfen hat, ihres Zeichens die hübscheste Sekretärin des Hauses. Somit darf man nicht nur den Sendebetrieb am Laufen halten, sondern muß sich gleichzeitig auch um Betty bemühen, was sich am einfachsten durch gelegentliche Bestechungsversuche in Form kleiner Geschenke bewerkstelligen läßt. Leider machen die (rein computergesteuerten) Programmdirektoren von Sun TV und Fun TV genau dasselbe, mit anderen Worten, hier herrscht sowohl beruflich als auch privat ein erbitterter Konkurrenzkampf! Die Nebenbuhler schrecken dabei selbst vor den miesesten Tricks und Intrigen

nicht zurück, man ist daher mehr oder weniger gezwungen, es ihnen mit gleicher Münze heimzuzahlen. Dazu am besten gleich mal ein praktisches Beispiel: Hier spielt sich alles in einem 13stöckigen Gebäude ab, in dem sich unter anderem auch ein Botschaftsbüro befindet. Für dieses wiederum interessiert sich ein arabischer Terrorist geradezu brennend. Wenn Archie nun einfach die Hinweisschilder in der Eingangshalle vertauscht, könnte es durchaus passieren, daß der Bombenleger aus Versehen das falsche Büro in die Luft sprengt. ... Überhaupt trieft die Handlung förmlich vor Gags, Verwicklungen und böartigen kleinen Überraschungen, bei diesem Sender ist wirklich der Bär los. Das gilt auch für

die knallbunte Grafik im feinsten Comic-Stil - nur die Handhabung, die ist ganz einfach, schlicht und simpel. Egal, ob man einen Spielfilm aus dem Archiv holen, Nachrichten zusammenstellen, Requisiten für Game-shows besorgen oder Betty bezirzen will, alles läßt sich mit ein paar kleinen Mausklicks erledigen. Trotz aller Details, Handlungsmöglichkeiten und Abwechslung verliert man jedoch nie den Überblick, dafür sorgt etwa die Infoleiste am unteren Screenrand, durch die man die wichtigsten Daten (Zuschauerinteresse, Betty's Verliebtheitsgrad, etc.) jederzeit im Blick hat. Was soll man noch mehr sagen? Das Umschalten auf Mad TV lohnt sich! (C. Borgmeier)



**COMPUTER-TUNING**

- 1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69,—  
 2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—  
 2. Laufwerk 3,5" & Track Display für Amiga • 189,—  
 Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80  
 Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95

**Bachler**  
 Computersoftware



## MEGA—HITS

<b>Bundesliga</b>	
Manager Professional /dt	69,—
Face Off /dt	55,—
Football Crazy Collection /dt	60,—
Formula One Grand Prix /dt	79,—
Heart of China /dt	79,—
Heimdall /dt	75,—
Leander /dt	59,—
Lemmings Data Disk /dt	45,—
Lotus Turbo	
Challenge 2 /dt /dt	59,—
Red Baron /dt	79,—

<b>A 320 Airbus /dt</b>	Amiga	99,—
Advantage Tennis /dt		54,95
Agony /dt		59,95
Air Combat Aces /dt		74,95
Air-Sea Supremacy /dt		74,95
Amberstar /dt		V.mö.
Apocalypse /dt		V.mö.
<b>Barbarian 2 /dt</b>		59,95
Bard's Tale Trilogy /dt		V.mö.
<b>Battle Isle /dt</b>		69,95
Birds of Prey /dt		79,95
Black Crypt /dt		V.mö.
Black Gold /dt		66,95
Blues Brothers /dt		59,95
Bundesliga Manager /dt		52,95
<b>Cabal</b>		24,95
Captain Planet /dt		59,95
Castles /dt		69,95
Celtic Legends /dt		74,95
Centurion - Defender of Rome /dt		59,95
Chart Attack /dt		72,95
Chaos Heat /dt		66,95
Chaos Engine		V.mö.
Conan - The Cimmerian /dt		69,95
Conquistador /dt		74,95
<b>Cruise for a Corpse /dt</b>		64,95
<b>Death Knights of Krynn /dt</b>		72,95
Deuteros /dt		69,95
Die Kathedrale /dt		89,95
Double-Double Bill /dt		82,95
<b>Double Dragon 3 /dt</b>		59,95
<b>E! /dt</b>		59,95
Elite /dt		59,95
Elvira II /dt		V.mö.
Eye of the Beholder /dt		74,95
Eye of the Beholder 2 *		V.mö.
<b>F-15 Strike Eagle II /dt</b>		79,95
F-16 Falcon Collection /dt		74,95
Fate-Gates of Dawn /dt		74,95
Final Fight /dt		59,95
First Samurai /dt		66,95
Flight of the Intruder /dt		84,95
Fuzzball /dt		59,95

<b>Gateway to the Savage Frontier</b>	Amiga	72,95
Gauntlet III /dt		59,95
Gods /dt		59,95
GP Tennis Manager /dt		59,95
Great Courts 2 /dt		66,95
<b>Hotelmanager /dt</b>		54,95
Hudson Hawk /dt		59,95
<b>Indiana Jones 3 /dt</b>		66,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt		V.mö.
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt		69,95
<b>Kick Off 2 - Return to Europe /dt</b>		19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt		19,95
King's Quest 5 /dt		89,95
<b>Knights of the Sky /dt</b>		79,95
<b>Last Ninja 3 /dt</b>		59,95
Lethal Excess /dt *		66,95
Legend of Faerghail /dt		66,95
Lemmings /dt		59,95
<b>M1 Tank Platoon /dt</b>		69,95
<b>Mad TV /dt</b>		74,95
Magic Pockets /dt		59,95
Magnetic Scrolls Collection /dt		72,95
Manchester United Europe /dt		59,95
Max Pack Compilation /dt		72,95
<b>Mega lo Mania /dt</b>		66,95
Microprose Golf /dt		79,95
Midwinter 2 /dt		79,95
Mig-29M Superfulcrum /dt		94,95
Might & Magic 3 *		79,95
Movie Premiere Collection /dt		72,95

<b>PGA Tour Golf /dt</b>	Amiga	59,95
Pirates /dt		59,95
Pit Fighter /dt		59,95
Pool of Radiance /dt		59,95
Pools of Darkness /dt		V.mö.
Populous /dt		29,95
Populous - Promised Lands /dt		14,95
Populous 2 /dt *		69,95
Power Monger /dt		69,95
Power Monger Data Disk /dt		39,95
<b>R-Type 2 /dt</b>		64,95
<b>Railroad Tycoon /dt</b>		74,95
Rainbow Collection /dt		49,95
Realms /dt		72,95
Return of Medusa /dt		66,95
Rise of the Dragon /dt		79,95
RoboCop /dt		59,95
Rodland /dt		59,95
<b>Secret of Monkey Island /dt</b>		69,95
Secret of Monkey Island 2 /dt		V.mö.
Secret of the Silver Blades		69,95
Shadow Sorcerer /dt		69,95
<b>Silent Service 2 /dt</b>		79,95
Sim City & Populous /dt		74,95
Starbyte Super Soccer /dt		66,95
Star Flight /dt		29,95
Starflight 2 /dt		59,95
Super Monaco G.P. /dt		59,95
<b>Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt</b>		72,95
Terminator 2 /dt		59,95
Test Drive 2 Collection /dt		74,95
<b>The Simpsons /dt</b>		59,95
Their finest hour /dt		69,95
<b>Their finest hour Mission Disk. /dt</b>		32,95
Thunderhawk AH-73M /dt		72,95
<b>Tip Off /dt</b>		59,95
Turncan 2 /dt		59,95
<b>Ultima 6 /dt *</b>		72,95
Utopia /dt		69,95
<b>Vroom /dt</b>		64,95
Willy Beamish /dt		89,95
Winzer /dt		66,95

### So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

**TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88**  
**18 06 37 • 18 54 43**  
**FAX 0 28 71 / 86 31**

**Bachler—Computersoftware**  
**Postfach 1113 • Blücherstr. 24**  
**D—4290 Bocholt**



**Der Amiga Joker meint:**  
World Class Rugby ist  
ein Geheimtip für alle  
Sport-Exoten!

Seid auf der Hut, Ihr Fußballer, denn die Rugby-Aliens treiben ihre Invasion mit ungebremsster Begeisterung voran. Nach Domarks Rugby-Weltcup kicken nun die Audiogenics den Eierball – und bei der Qualität könnte man glatt wirklich noch ein Fan dieser exotischen Sportart werden!

Ein weiteres Mal hetzen nun also zwei Mannschaften mit je 15 Spielern hinter dem braunen Ball her, stets wacker bemüht, ihn hinter die gegnerische Auslinie ins Try zu tragen. Aber auch ein Direktschuß auf das Tor bringt Punkte, wenn er über die Latte geht. Ja, und zwischendurch vertreiben sich die Jungs ihre Zeit mit merk-

würdigen Massenaufmärschen und Menschenknäueln (Scrums) – angeblich um sich die unter den Leibern begrabene Ledermurmel zu krallen...

Bei alledem bietet World Class Rugby den geneigten Balltretern Möglichkeiten über Möglichkeiten: Liga- und World-Cup-Modus oder auch nur ein einzelnes

Match, bis zu 4 Spieler gleichzeitig (mit Joystick-Adapter), 3D-Perspektive, Zeitlupenwiederholung, diverse Taktiken beim Einwurf, und was der Tollitäten mehr sind. Sogar die Mannschaft darf ganz nach Wunsch aufgestellt werden. Ein wenig ruckeln die Recken zwar schon, aber dafür funktioniert die Sticksteuerung prima; man muß sich nur erst an die vielen taktischen Feinheiten gewöhnen. Ein flotter Titelsound, der auch zwischen den Begegnungen ertönt, hebt die

Laune ebenso wie die gut überbrachte „Stadionatmosphäre“. World Class Rugby wären jedenfalls mehr Fans zu gönnen, als es wegen der Thematik hierzulande finden dürfte. (jn)



#### World Class Rugby

**Grafik:** 64%  
**Sound:** 70%  
**Handhabung:** 74%  
**Spielidee:** 74%  
**Dauerspaß:** 72%  
**Preis/Leistung:** 68%  
**Red. Urteil:** 71%

#### Variabel

**Preis:** ca. 89,- DM  
**Hersteller:** Audiogenic  
**Genre:** Sport

**Spezialität:** Gute deutsche Anleitung, leider ohne Regelerläuterung. Dauer der Partie von 4 bis 80 Min. einstellbar, Save-Option.

# WORLD CLASS RUGBY MANAGER

Die glücklichen Besitzer eines C 64 dürfen schon seit ungefähr zwei Jahren mit dem „Wirtschafts-Lehrgang“ der German Design Group zocken – nun sind wir Amigianer dran. Nein, so ein Glück!

Im Einstiegsmenü warten schon mal allerlei Optionen auf uns Glückliche: Anzahl und Art der Mitmanager (zwei bis sechs, Mensch oder Rechner) wollen ebenso beachtet sein wie die Spieldauer (ein bis fünf simulierte Jahre) oder die Verzinsung eventueller Guthaben. Danach wird man Herrscher über Materialeinkauf und Produktverkauf einer großen Firma und fällt im Monatsturnus Entscheidungen von marktwirtschaftlicher Brisanz – bestelle ich nun die Rohstoffqualität 1, 2 oder 3? Und schwieriger noch, pro-

duziere ich damit die Waren A, B oder C? Nein Leute, das ist kein Scherz, dieses Game verlangt halt abstraktes Denken...

Damit der Manager bei soviel Abwechslung nicht einpennt, muß er jeweils einen Monat im Voraus sein verbindliches Angebot für Ein- und Verkauf abgeben, samt Preisvorstellung natürlich.

Da sich die Marktpreise vier Wochen später aufgrund von Angebot und Nachfrage der Mitspieler vielleicht schon wieder kräftig verschoben haben, kann man sich so natürlich auch verkalkulieren, was ungenügende Rohstofflieferungen und/oder Verlustverkäufe zur Folge hat. Übermäßig komplex ist das nicht, mit der Realität hat es wohl auch nicht allzuviel zu tun, aber als PD-Programm wär's trotzdem ein Hit. Gehobenes PD-Niveau auch bei der Grafik, die Maussteuerung ist ordent-

lich, und Sound nicht vorhanden.

Wie gesagt, als PD wäre der Manager wirklich ein Glück für uns Manager – für einen knappen Fuffi ist er eine glatte Fehlinvestition! (jn)



#### Manager

**Grafik:** 16%  
**Handhabung:** 60%  
**Spielidee:** 35%  
**Dauerspaß:** 29%  
**Preis/Leistung:** 38%  
**Red. Urteil:** 29%

#### Variabel

**Preis:** ca. 49,- DM  
**Hersteller:** German Design Group  
**Genre:** Simulation

**Spezialität:** Komplett in deutsch, Linkvirus-Check beim Laden. Auf einem der Daten-Screens sind die Daten durcheinander geraten.

Rohstoff Verkauf			Rohstoff Verkauf		
2	1		2	2	0
Rohstoff Verkauf			Rohstoff Verkauf		
1	1	1	75%		
Rohstoff Verkauf			Rohstoff Verkauf		
1	2				
Rohstoff Verkauf			Rohstoff Verkauf		
15TK	05TK	05TK	15TK	05TK	05TK
110,-	135,-	160,-	110,-	135,-	160,-
110,-	135,-	160,-	110,-	135,-	160,-
110,-	0,-	0,-	110,-	0,-	0,-
Rohstoff Verkauf			Rohstoff Verkauf		
180,-	110,-	290,-	180,-	110,-	290,-



# EINE PARTY FÜR JEDE PARTY !



**JOKER VERLAG**

PRÄSENTIERT:

**SONDERHEFT**

**SONDERHEFT NR. 3**

8,50 DM / 68,- ÖS

8,50 SFR / 9,90 HFL

7.600 LIT

## ROLLENSPIELE

**DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN**

**FÜR ALLE  
SYSTEME!**

**ABENTEUER TOTAL :**

ÜBER **80** SPIELE  
IM TEST !

**SUPER-HILFREICH:**

**TIPS  
TRICKS  
PLÄNE UND  
LÖSUNGEN  
AUF **14**  
SEITEN!**

**MEGA-INFORMATIV:**

**INTERESSANTE  
NEWS  
ENTSTEHUNGS-  
GESCHICHTEN  
HINTER-  
GRUND-INFOS  
UND  
PREVIEWS !**

**MIT  
ZWEI  
TOLLEN  
PREISAUSSCHREIBEN!**

**TOP SECRET**  
MIT HEISSEN GEHEIMTIPS  
FÜR ROLLENSPIEL-  
INSIDER

# JETZT AM KIOSK !



An unserem Max ist wirklich ein Prophet verlorengegangen: Weiter hinten im Heft orakelt er anlässlich seines Tests zu „Fort Apache“ über die zunehmende Qualität bei Impressions – und gleich der nächste „Impressionist“ gibt ihm recht!

# FIGHTER COMMAND

Denn über simulierte Nahostkonflikte mag man denken wie man will, fest steht, daß Fighter Command zu den besseren „Kriegstreibern“ zählt. In 28 anwählbaren und unterschiedlich komplexen Szenarien wie Kuwait gegen die Emirate oder Israel gegen Jordanien und Libanon schlägt man sich stets für die Erstgenannten und gegen den Computer. Genaugenommen geht es dabei allerdings nur um den Kampf der Düsenjäger: Wer nämlich durch Zerstörung aller feindlichen Landebahnen die Lufthoheit erringt, hat gewonnen. Falknern und anderen Luft-Matadoren sei indes gleich ge-

sagt, daß sie bei diesem strategischen Gemetzel fehl am Platze sind – das eigentliche Kämpfen bleibt hier dem Rechner überlassen. Unsereins ist aber für die Befehlsvergabe zuständig, und da wollen auch die Möglichkeiten des Feindes bedacht sein – klar, daß der seine Flughäfen durch Abfangjäger und Raketenbatterien zu schützen trachtet. Vielleicht sollte man also zuerst ein paar Munitionsdepots oder Radaranlagen zerbomben, um den Widersacher zu schwächen? Falls militärische Anlagen aber allzugut gesichert sind, steht noch ein ganz anderer Weg zur Debatte: Wenn man

nämlich E- und Wasserwerke oder Nahrungsdepots demoliert, so daß die Bevölkerung nicht mehr ausreichend versorgt werden kann, führt das zu Unruhen im Reich des jeweiligen Bösen, die sich bis zum Sturz der Regierung ausweiten können. Und solche Umwälzungen erkennt der Compi ebenfalls als Sieg an! Ohnehin stehen in diesem Echtzeitdrama für die Donnervögel beider Seiten Treibstoff und Munition nicht unbegrenzt zur Verfügung, außerdem könnten die Gegner ja auf die Idee kommen, den Spieß umzudrehen...

Schade, daß es das Game nicht in allen Punkten mit der Wirklichkeit so genau nimmt: Beispielsweise steigt von jedem angewählten Geschwader immer nur ein Flugzeug in die Luft, dessen Befehle nach dem Start nicht mehr geändert werden können (bäh!). Auch ist seine Einheit erst wieder verfügbar, wenn er entweder zurück ist oder abgeschossen wurde (doppelbäh!). Trotz dieser Beschränkung (oder deswe-

gen?) überrascht das Programm mit unvermuteter Spielbarkeit. In puncto Technik ist vom Sound am wenigsten zu berichten: Er beschränkt sich auf ein schauriges „Bumm!“. Die Optik bietet immerhin schon drei scrollbare Landkarten, neben der Radarübersicht mittleren Maßstabs eine Detailkarte und eine für's Grobe. Dazu kommen noch ein paar schlecht digitalisierte Bilder von Generälen, Flugzeugen und dergleichen. Erfreulich einleuchtend gibt sich schließlich die Handhabung per Maus, bei der eine durchdachte Mischung aus wenigen Menü-Befehlen und bequemen Kartenklicks für Komfort sorgt.

Alles in allem ist Fighter Command jedenfalls eines der bisher besten und originellsten Impressions-Spiele zwischen Duisburg und Bagdad! (jn)



## Fighter Command

Grafik:	30%
Sound:	4%
Handhabung:	72%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	61%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Impressions	
Genre: Simulation	

**Spezialität:** Komplette in deutsch, auf 2000ern entwickeln die Wüstensöhne eine gewisse Absturzneigung...



# TECNOPLUS. DIE ZUKUNFT BEGINNT...



"Tecno Plus" bietet ein komplettes Zubehörpaket für den Heimcomputer, welches dem Endverbraucher nicht nur Qualität, zuverlässiges Zubehör, sondern auch Top-Titel der zur Zeit erhältlichen Unterhaltungssoftware bietet. Von der Speichererweiterung bis zum Laufwerk und von

der Maus bis zum einzigartigen "Multi Player Joystick System" bietet "Tecno Plus" das entsprechende Zubehörpaket. "Tecno Plus" garantiert, daß der Verbraucher das gewünschte Zubehör mit einer Reihe von Softwaretiteln aus den Charts, als optimale Ergänzung, erhält.

## Aber hier hört die "Tecno Plus"-Erfolgsstory noch nicht auf!

"Tecno Plus Professional" wurde als das zukunftsweisende Computer-Zubehörpaket auf den Markt gebracht, das die neuesten Technologien in die Hände des Anwenders gibt. Nach einer erfolgreichen Analyse dessen, was ein moderner Computer-User heutzutage

braucht, verwandelt "Tecno Plus Professional" den grundlegenden PC in höchste Technologie. Es läßt ein Computersystem für den geschäftlichen Bereich entstehen und hält stets die beliebteste Unterhaltungssoftware in einem Paket bereit.

**LEISURES**  **FT**  
Every direction — always forward

ROBERT-BOSCH-STRASSE 1 · 4703 BÖNEN · TEL. 02383/690 · FAX 02383/57116





Der Preis ist heiß!

Wer viel, oft und gerne in die Spielhalle geht, könnte schonmal über den gleichnamigen Acclaim-Automaten gestolpert sein. Jetzt können alle Stolperer daheim bleiben, denn Ocean hat die vogelwilde Ballerorgie auf den Amiga umgesetzt.

Erwartungsgemäß erfreuen sich im Jahre 1999 Gameshows noch größerer Beliebtheit beim TV-Publikum als heute. Kein Wunder, gewinnt man dann doch seine Goldbarren, Toaster und Videorecorder nicht mehr bei so schlappen Veranstaltungen wie dem Glücksrad – stattdessen dürfen die schwerbewaffneten Kandidaten in einer Kampfarena alles niederschießen, was ihnen in die Quere kommt! Auf dem Computer-Screen entpuppt sich die tödliche Show als Ballerspektakel der allerheftigsten Sorte. Die zahlreichen Einzelarenen in jedem Level sind leicht schräg von oben zu sehen; auf dem Boden werden ständig neue Bonussymbole für Extrawaffen (alles, was man sich vorstellen kann) und die ganzen feinen Gewinne (überwiegend Haushaltswaren) ausgelegt. An den Seitenwänden befinden sich Tore, durch die die Gegner hereingeströmt kommen – und das tun sie mit Begeisterung und in rauen Mengen! Schon nach kurzem findet

man sein eigenes Sprite kaum noch wieder in diesem Tumult von Schlägern, Blutwolken, Panzern, Tretminen, Bonussymbolen, Robotern, Kugeln und herumfliegenden Fetzen...

Das kommt optisch recht nett rüber und wird auch akustisch ansprechend mit knalligen FX und viel Zuschauergejohle untermalt. Aber steuern läßt sich dieses Chaos leider nicht so toll, weshalb die acht (!) Leben meist schnell verheizt sind. Daher sollten sich nur Experten an dieser Show beteiligen – am besten zu zweit, da sind die Überlebenschancen etwas höher. (od)



#### Smash T.V.

Grafik:	68%
Sound:	67%
Handhabung:	52%
Spielidee:	35%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	59%

#### Für Experten

Preis: ca. 89,- DM  
Hersteller: Ocean  
Genre: Action

**Spezialität:** Zwei-Spieler-Simultanmodus, deutsche Anleitung und Maxi-Poster in der Box.



Da geht der Punk ab!

Der Name der Rose – voll in die Hose!

# Sanctuary

**Zu Eurer Information:** Wir schreiben seit kurzem das Jahr 1992! Wir wollten es Euch nur gesagt haben, denn im Hause Lifestyle ist's noch 1982...

Also ehrlich, nach Spielen wie „Wonderland“ oder „Monkey Island“ ein Adventure mit Zwei-Wort-Parser aus dem Hut zu zaubern, ist schon ein besonders dreistes Kunststückchen. Nicht genug damit, daß man hier alle Kommandos mühsam per Tastatur eintippen muß, selbst die simpelsten Eingaben werden mit schöner Regelmäßigkeit nicht verstanden. Ein Programm, dessen Lieblingssatz auch heutzutage noch „Es tut mir leid, ich weiß nichts darüber“ lautet, wird wohl kaum viele Freunde in der Abenteuer-Gemeinde finden!

Dabei wäre die Story nicht die schlechteste: Als neugieriges Mönchlein soll der Spieler die mörderischen Geheimnisse eines Benediktinerklosters lüften. So eine Wanderung durch unheilige Gemäuer kann ja herrlich gruselig sein, man denke nur an „Die Kathedrale“ oder den Film „Der Name der Rose“. Und gruselig ist Sanctuary auch, allerdings eher, was die Präsentation betrifft – als Hintergrund für Grafik-, Text- und Eingabefenster dient eine häßliche graue Steinwand, was sich im Vordergrund abspielt, ist eben-

falls kaum der Erwähnung wert. Bezeichnenderweise haben die Programmierer für die (deutschen) Textmitteilungen einfach den Amiga-Zeichensatz verwendet, Sound ist Fehlangeize, die Anleitung schweigt sich über Befehlseingaben aus, das hierfür beigelegte Zettelchen ist ein Witz, und überhaupt wurde an allen Ecken und Enden geschludert. Alles in allem ein dilettantisches Machwerk, mit dem man dieser Tage nun wirklich keinen Abt mehr vor den Beichtstuhl lockt! (C. Borgmeier)



#### Sanctuary

Grafik:	26%
Handhabung:	21%
Spielidee:	53%
Dauerspaß:	19%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	20%

#### Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM  
Hersteller: Lifestyle  
Genre: Abenteuer

**Spezialität:** Spielstände speicherbar, in der Packung liegen ein Poster und eine Cassette mit stimmungsvoller Musik.



Wer gruselt mit? Wahrscheinlich keiner...



**Was hätte „Shadow of the Beast II“ damals für ein Hit sein können, wäre es nur etwas spielbarer gewesen. Mittlerweile hat man das bei Psygnosis auch eingesehen und Versäumtes nachgeholt: Hier gibt's technisch hervorragend gemachte Plattform-Action samt überzeugendem Gameplay!**

**Der Amiga Joker meint:**  
Wer gut gemachte Plattform-Action schätzt, ist bei Leanderanderrichtigen Adresse!

# LEANDER

Dabei sollte man sich von den makellos dahinscrollenden Landschaften und rund hundert Feindarten nicht täuschen lassen – für Leander zeichnen nicht die „Biester“ von Reflections verantwortlich, es wurde vielmehr von den „Nobodies“ Andy Ingram und Jon Burton programmiert. Damit dürften die Jungs die längste Zeit Nobodies gewesen sein, denn hier sind praktisch alle Gegner (bis zu 60 Hardware-Sprites gleichzeitig am Screen) großartig animiert, und der Held selbst sogar noch besser!

Aber, worum geht's überhaupt? Na, um's Übliche halt: Die liebevolle Prinzessin Lucanna wurde – wie könnte es anders sein – entführt, weshalb unser strahlender Held nun drei Welten mit insgesamt 22 Levels nach ihr abgrasen darf. Für derlei heikle Aufgaben ist Leander standesgemäß gerüstet, und was nicht ist, kann ja noch werden. Will heißen, er kann in sechs Stufen aufgerüstet werden, wobei die „Stufennummer“ anzeigt, wieviele Treffer man maximal verkraftet. Dazu kommen allerlei Waffen vom Dolch bis zur sogenannten Löwenklinge, außerdem gibt's Runenbomben und schließlich noch was ganz Revolutionäres: so 'ne Art „Selbstmordbombe“! Falls Leanderchen nämlich

merkt, daß er keine Chance mehr hat, kann er eins seiner Leben opfern und damit sämtliche Feinde am Schirm vernichten.

Neben solch destruktiven Aktionen sind selbstverständlich auch wieder die allseits beliebten Sammeleien angesagt – vornehmlich Schatztruhen und verendete Monster spendieren die

Münzen und sonstigen Extras, die sich dann in diversen Shops gegen Waffen, Rüstungen etc. eintauschen lassen. Gesteuert wird ausschließlich mit dem (gerade richtig belegten) Stick und in „Strider“-ähnlicher Manier. Einige der Gegner zeichnen sich zwar nicht gerade durch übermäßige Fairness aus, dennoch ist Leander alles

andere als ein unspielbares Grafikdemo. Ja, selbst daß manchmal nur wenig auf dem Bildschirm los ist, sieht man bei so viel technischer Perfektion gerne nach, sind die Schlußmonster doch wahrhaft formatsprengend und dennoch gut animiert, wie auch immer geartetes Ruckeln ist für das Programm ein Fremdwort. Bloß auf die Psygnosis-üblichen Intro- und Game Over-Sequenzen muß man hier verzichten. Auch die Soundeffekte wirken etwas mager, was aber die tollen Begleitmusiken problemlos wieder ausgleichen.

Hier haben die Liverpools jedenfals gezeigt, daß sie es auch besser können, als nach dem bescheidenen „Barbarian II“ zu befürchten war. Gut, mit „Turrican 2“ kann es Leander nicht ganz aufnehmen, mit so manchem Konsolen-Game aus Japan aber durchaus! (mm)



## Leander

Grafik:	83%
Sound:	76%
Handhabung:	69%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	74%

## Variabel

Preis: ca. 99,- DM  
Hersteller: Psygnosis  
Genre: Action

**Spezialität:** Drei Disks, Extraspeicher und Zweitlaufwerk werden unterstützt. Paßcode-Abfrage, drei Continues.



3,5" Floppy  
Drive extern  
DM 154,00

# OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
Laden: Stuttgarter Straße 99

Floppy 5 1/4"  
für Amiga  
DM 154,00  
(solange Vorrat  
reicht)

Telefon 07 11 / 8 56 85 34 - 85 03 25

Im wilden Süden ist der Teufel los! Game people play: Super Mario & Sonic

## SEGA MASTER

Mega Drive incl.	
Altered Beast	379,-
Sonic	389,-
Sega Master System 2	169,-
Alien Syndrome	84,95
Assault City	84,95
Bubble Bobble	84,95
Fantasy Zone 3 „Mare“	74,95
Forgotten Worlds	84,95
Golden Axe Warrior	111,95
Hang On	39,95
Merco	94,95
Mickey Mouse (Castle of Illusion)	84,95
Out Run	84,95
Sega Chess	111,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	84,95
Space Harrier	84,95
Submarine Attack	84,95
Super Monaco G.P.	84,95
Ultima IV	124,95
Wonderboy	84,95

## SEGA MEGA

Centurion	121,95
Dick Tracy	121,95
E-Swat	111,95
Flicky	84,95
Forgotten Worlds	111,95
Ghouls'n Ghosts	121,95
Golden Axe	111,95
Joe Jam + Earl	111,95
King's Bounty	101,95
Mickey Mouse 2 Fanta.	121,95
Might & Magic 2	139,95
Moonwalker	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasia Star III	124,95
Populous	121,95
Rambo 3	84,95
Road Rock	111,95
Sonic the Hedgehog	111,95
Strider	131,95
Starflight	124,95
Super Hang On	111,95
Super Monaco G.P.	111,95
Sword of Vermilion	131,95
The Immortal	129,95
The Simpsons	a.A.
Wonderboy 3	111,95
Zany Golf	121,95

## CARTRIDGES

(über unsere Ladengeschäfte beziehbar)

## SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	86,95
Frogger	56,95
G-Link	87,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	86,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hedgehog	76,95
Space Harrier	86,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	76,95
Wonder Boy	57,95
Wody Pop	66,95

## NINTENDO NES

A Boy and his Blob	84,95
Castlevania II	89,95
Defender of the Crown	124,95
Double Dragon 2	114,95
Duck Tales	84,95
Gauntlet 2	84,95
Goonies II	84,95
Knight Rider	84,95
Kung Fu	84,95
Mega Man 2	89,95
Paperboy	89,95
Raid Racer	84,95
Rollergames	114,95
Simpsons	114,95
Snake Rattle N'Roll	89,95
Solstice	84,95
Super Mario 3	89,95
Super Off Road	84,95
Tennis	84,95
Top Gun	84,95
Total Recall	99,95
Turtles II	124,95
World Cup	84,95
Wrestmania Challenge	99,95

## GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Batterieset m. Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Tragetasche	24,95
Alleyway	47,95
Allstar Challenge	67,95
Amazing Penguin	57,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	77,95
Baseball	47,95
Battle Toads	77,95
Bo Jack, Football/Baseball	87,95
Boomers Adventure	57,95
Boxle	67,95
Brain Bender	77,95
Bubble Bobble	67,95
Bubble Ghost	77,95
Burai Fighter Deluxe	54,95
Cal Trap	52,95
Castlevania	67,95
Castlevania	67,95
Chase HQ	77,95
Cyraid	87,95
Double Dragon 2	84,95
Dr. Mario	54,95
Dragons Lair	67,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Fish Dude	77,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Go go Tank	67,95
Godzilla	57,95
Golf	47,95
Grenlins II	77,95
Hal Wrestling	77,95
Harmony	67,95
Ishido	67,95
King of the Zoo	a.A.
Klax	67,95
Mickey Mouse	79,95
Mr. Chin Gourmet	59,95
Mystemum	69,95

Navy Seals	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	69,95
Nobunaga's Ambition	89,95
Paperboy	49,95
Penguin Wars	69,95
Pinball	49,95
Power Mission	69,95
R-Type	79,95
Rescue of Princ. Biobette	59,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	54,95
Ska. d. Tour de Thrash	69,95
Skate Die/Bad Rad	49,95
Sneaky Snakes	79,95
Snoopy	59,95
Solar Stiker	49,95
Spuds Adventure	69,95
Super Mario Land	49,95
Tail Gator	79,95
Teenage Mut. H. Turtles	64,95
Tennis	49,95
The Final Fantasy Legend II	99,95
The Simpsons	64,95
Trax	77,95
Wizards and Warriors	49,95
WWF Superstars	69,95

## ATARI LYNX

Netzteil	24,95
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95
Lynx Adap. Ziga-Anzünder	34,95
Lynx Grundgerät II	198,00
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Cyris Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocan	69,95
Gauntlet	74,95
Klax	74,95
Paperboy	74,95
Rampage	74,95
Road Blasters	74,95
Robot-Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Sime World	69,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95
Checkeded Flag	47,00 67,95
Hard Drivin	52,50 74,95
Ishido	52,50 74,95
Pac. Land	52,50 74,95
Stun. Runner	52,50 74,95
Turbo Sub	47,00 67,95
Warbirds	47,00 67,95

Wir wünschen allen unseren Kunden ein gutes neues Jahr!

## JOYSTICKS:

Competition Pro. Standard schwarz	DM 27,95
Competition Pro. Standard transp.	DM 29,95
Competition Pro. Stand. transparent-grün	DM 34,95
Competition Pro. Stand. transparent-rot	DM 34,95
Competition Pro. Stand. transparent-blau	DM 39,95

## ZUBEHÖR:

Elektr. Bootslektor	DM 44,95
Maus - Joystick Umschalter	DM 39,95
Reis - Ware Maus	DM 79,95
Color Maus - Gräffiti m. Pad	DM 99,95
Synchro Express 3	DM 99,-
Amiga Action Replay 3 für A500	DM 199,-
Amiga Action Replay 3 für A2000	DM 219,-
X-Copy Prof. 5.0	
Amiga 500 kpl. m. Maus z. Wahnsinnspreis	DM 799,-
Amiga 500 kpl. m. Maus incl. 1 MB Superpreis	DM 859,-
Amiga 500 plus	DM 849,-
Amiga - Farbmonitor 1084 S	DM 579,-

**ACHTUNG: PREISE WURDEN TEILWEISE  
WESENTLICH REDUZIERT!**

## Speichererweiterung f. A 500 auf 1 MB:

ohne Uhr, ohne Akku, Garantie 6 Mon.	DM 64,-
m. Uhr + Accu, abschaltb., Garantie 6 Mon.	DM 74,-
m. Uhr + Accu, abschaltb., Garantie 12 Mon.	DM 79,-
m. Uhr + Accu, abschaltb. + Kick Off 2	DM 134,95
m. Uhr + Accu, abschaltb. + Railroad Tycoon	DM 144,95
m. Uhr + Accu, abschaltb. + Elvira	
Mistress o. t. Dark	DM 139,95

## HARDWARE UND ZUBEHÖR

m. Uhr + Accu, abschaltb. + Monkey Island	DM 153,95
m. Uhr + Accu, abschaltb. + Wolfpack	DM 144,95
m. Uhr + Accu, abschaltb. + F 15 Strike Eagle 2	DM 163,95
m. Uhr + Accu, abschaltb. + Bundesliga	
Man. Prof.	DM 134,95

## Speichererweiterung für A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	1,8 MB
DM 178,-	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

## Speichererweiterung für A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	2,3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

## Speichererweiterung für A 2000 abschaltbar

Speichererweiterung für A 2000 abschaltbar				
<b>Mega Mix 2000:</b>				
512 KB	1,0 MB	2,0 MB	4,0 MB	8,0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 378,-	DM 568,-	DM 928,-

## Speichererweit. für A 1000 extern 2,0 MB DM 498,-

## LAUFWERKE zu SUPERPREISEN:

3,5" Floppy Drive ext., slimline abschaltbar für A 500	DM 154,-
5,25" Floppy Drive ext., slimline abschaltb. f. A 500 solange Vorrat reicht:	DM 154,-
3,5" Floppy Drive intern, für A 500	DM 154,-
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM 159,-
5,25" 1,2 MB	DM 169,-
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerke	DM 20,-

## Festplatten SCSI kompl. Systeme

### für A 500 im formschönen Gehäuse

#### — ALF 2 — Autoboot extern incl. 2 MB Speicher

40 MB Oktagon 20 ms	DM 1.260,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM 1.389,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM 1.672,-

## Festplattenlaufwerke f. A 2000 SCSI

### — ALF 3 — High-Performance:

40 MB Oktagon	DM 1.204,-
52 MB 15 ms	DM 1.309,-
105 MB 11 ms	DM 1.512,-

weitere Größen auf Anfrage

Kupfer/Golem Turbob. incl. 2 MB Ram	DM 1.498,-
Flicker Fixer f. A 500/2000	DM 299,-
mit Multiscan-Monitor	DM 899,-

## DRUCKER:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM 948,-
Farbbänder für DL 1100 Color	DM 24,95
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min./250 Blatt	DM 2.798,-

## Original CDTV von Commodore

incl. Fernbedienung DM 1.489,-

CDTV Games und Anwendungen auf Anfrage

## Soundkarte „SOUNDBLASTER“

Version 2.0 dt. DM 367,-

mit C/MS-Chips (Stereo)

ohne C/MS-Chips (Mono) DM 298,-



**Für A500:  
Speicher-  
erweiterung  
auf 1 MB  
DM 74,00**



# OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
Laden: Stuttgarter Straße 99



**Telefon 07 11 / 8 56 85 34 - 85 03 25**

**★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★**

**SEIT 1. OKTOBER IST UNSERE  
FILIALE in FREIBURG  
geöffnet!**

**FUNNY SOFTWARE - OLIVER HECK, SCHREIBERSTRASSE 18,  
7800 FREIBURG — Tel. Bestellservice: 0761/382590**

**— BTX # 20011/0711/850325 # —**

**SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN.**

PROGRAMM	AMIGA	CD32	IBM-PC
3D Construction Kit (3)	119,95	119,95	119,95
40 Sports Driving	64,95	—	74,95
40 Sports Driving	—	—	74,95
4x4 Combat Aces	74,95	74,95	86,95
4x4 Sea Land	84,95	—	89,95
André's Rac. Chai	—	—	74,95
Animation Studio	249,95	—	—
Aquarium	64,95	—	—
Archipelago	—	—	69,95
Achilles	64,95	64,95	—
Amour Dédé	62,95	62,95	—
Baby Jo Jo home	—	69,95	74,95
Barbarian II	64,95	—	—
Back to the Future II	69,95	69,95	62,95
Bandit Kings	62,95	—	82,95
Bank of the Gernid. Fing	69,95	—	89,95
Bards Tale 3	62,95	—	76,95
Bards Tale Trilogy	—	—	86,95
Battle Chess 2	—	—	74,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Beast Buster	72,95	—	—
Big Business	59,95	59,95	58,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Bill & Alex. Chai	—	—	73,95
Body of Phry	a.A.	a.A.	a.A.
Black Gold	64,95	—	74,95
Black Max	74,95	—	79,95
Big Mac	64,95	—	—
Buck Rogers 20th	94,95	—	84,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundesliga Manager Pro	69,95	69,95	74,95
Calaver	69,95	69,95	a.A.
Calaver Level 204	42,95	42,95	a.A.
Capitan Planet	64,95	64,95	—
California Games II	—	—	74,95
Castles	—	—	79,95
Castles of Dr. Brain	—	—	86,95
Centurion Del. of Rome	67,95	—	87,95
Chess-Singles 3x3	64,95	64,95	—
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	—
Chuck Yeager Air Combat	—	—	79,95
Crazy Heat	64,95	64,95	64,95
Cyberpunk	—	—	69,95
Canon Lighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Commander 402	—	—	89,95
Conan	—	—	84,95
Crash for a Corp. St.	72,95	72,95	—
Cuba 2: 1. Azule Bendi	77,95	77,95	59,95
Dak Bani	74,95	—	86,95
Das Bannenberg	72,95	—	72,95
Death Knights of Krynn	74,95	—	74,95
Death or Glory	—	—	86,95
Demolition	74,95	74,95	74,95
Deuteros	79,95	—	—
Die Kathedrale	83,95	—	83,95
Drachon von Lam	64,95	64,95	54,95
Dragon Wars	69,95	—	69,95
Dragonlight	73,95	73,95	—
Duck Tales	64,95	74,95	64,95
Double Dragon II	64,95	64,95	—
Dragon Master	64,95	64,95	—
Ear Weaver 2.0	—	—	69,95
Elite Plus	—	—	89,95
Eliza Mistress	72,95	72,95	82,95
Eliza 2	a.A.	a.A.	a.A.
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	—
Eyes Opening Golf	59,95	59,95	62,95
Eye of the Beholder II	74,95	—	64,95
F-117 A Nightowl	—	—	89,95
F-14 Tomcat	—	—	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	—
F-16 Falcon Collection	79,95	79,95	79,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon 3.0	—	—	93,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	—
F-16 Falcon Miss. Disk 2	69,95	59,95	—
F-16 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-20 Stealth Fighter	59,95	59,95	89,95
Fate 2m	64,95	64,95	64,95
Fate Gates of Eternity	76,95	—	86,95
Final Battle	64,95	64,95	—
Final Command	69,95	69,95	69,95
First Samurai	64,95	—	—
Flight of the Intruder	77,95	77,95	89,95
Flug 13	—	—	84,95
Fieri Apache	74,95	74,95	—
Firmal 1 G.F.	69,95	—	—
Full Boat	74,95	74,95	74,95
Game Pack 1, 2, 3	65,95	—	—
Gateway 1, Savage Hunt	—	—	77,95
Geant 3	64,95	64,95	—
Georgios-Khai	62,95	—	83,95
Geography	74,95	74,95	74,95
Globe	62,95	62,95	—
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gumball	64,95	—	—
Gunsling	59,95	59,95	79,95
Gunsling 2000	—	—	87,95
Habit	64,95	—	—
Hard Nova	62,95	—	74,95
Hard Nova	74,95	—	99,95
Heart of China (2)	84,95	—	94,95
Hemod	74,95	—	—
Heros of Lance	69,95	69,95	67,95
Herr Quest	64,95	64,95	64,95
Hilander	69,95	69,95	—
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Home Alone	64,95	—	74,95
Hunter	72,95	—	—
Hyd	67,95	—	—
Intrepid	67,95	87,95	—
Indiana Jones Adv	69,95	69,95	74,95
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Isidro	64,95	—	—
Jet Fighter 2	—	—	84,95

PROGRAMM	AMIGA	CD32	IBM-PC
Jimmy White Snooker	69,95	—	—
Kids 2m	58,95	58,95	58,95
Kings Quest 4	96,95	96,95	96,95
Kings Quest 5	86,95	—	99,95
Kings of Legend	74,95	74,95	74,95
Kings of the Sky	77,95	—	94,95
Lord Nemo 3	79,95	—	—
Legend of Faerghar	69,95	69,95	74,95
Legend of Faerghar 2	96,95	96,95	96,95
Legend of Faerghar 3	—	—	86,95
Legend of Faerghar 4	62,95	62,95	62,95
Legend of Faerghar 5	64,95	64,95	74,95
Legend of Faerghar 6	64,95	64,95	54,95
Legend of Faerghar 7	54,95	54,95	62,95
Legend of Faerghar 8	—	—	92,95
Legend of Faerghar 9	69,95	69,95	69,95
Legend of Faerghar 10	—	—	74,95
Legend of Faerghar 11	—	—	86,95
Legend of Faerghar 12	—	—	44,95
Legend of Faerghar 13	—	—	49,95
Legend of Faerghar 14	—	—	49,95
Legend of Faerghar 15	—	—	49,95
Legend of Faerghar 16	—	—	49,95
Legend of Faerghar 17	—	—	49,95
Legend of Faerghar 18	—	—	49,95
Legend of Faerghar 19	—	—	49,95
Legend of Faerghar 20	—	—	49,95
Legend of Faerghar 21	—	—	49,95
Legend of Faerghar 22	—	—	49,95
Legend of Faerghar 23	—	—	49,95
Legend of Faerghar 24	—	—	49,95
Legend of Faerghar 25	—	—	49,95
Legend of Faerghar 26	—	—	49,95
Legend of Faerghar 27	—	—	49,95
Legend of Faerghar 28	—	—	49,95
Legend of Faerghar 29	—	—	49,95
Legend of Faerghar 30	—	—	49,95
Legend of Faerghar 31	—	—	49,95
Legend of Faerghar 32	—	—	49,95
Legend of Faerghar 33	—	—	49,95
Legend of Faerghar 34	—	—	49,95
Legend of Faerghar 35	—	—	49,95
Legend of Faerghar 36	—	—	49,95
Legend of Faerghar 37	—	—	49,95
Legend of Faerghar 38	—	—	49,95
Legend of Faerghar 39	—	—	49,95
Legend of Faerghar 40	—	—	49,95
Legend of Faerghar 41	—	—	49,95
Legend of Faerghar 42	—	—	49,95
Legend of Faerghar 43	—	—	49,95
Legend of Faerghar 44	—	—	49,95
Legend of Faerghar 45	—	—	49,95
Legend of Faerghar 46	—	—	49,95
Legend of Faerghar 47	—	—	49,95
Legend of Faerghar 48	—	—	49,95
Legend of Faerghar 49	—	—	49,95
Legend of Faerghar 50	—	—	49,95
Legend of Faerghar 51	—	—	49,95
Legend of Faerghar 52	—	—	49,95
Legend of Faerghar 53	—	—	49,95
Legend of Faerghar 54	—	—	49,95
Legend of Faerghar 55	—	—	49,95
Legend of Faerghar 56	—	—	49,95
Legend of Faerghar 57	—	—	49,95
Legend of Faerghar 58	—	—	49,95
Legend of Faerghar 59	—	—	49,95
Legend of Faerghar 60	—	—	49,95
Legend of Faerghar 61	—	—	49,95
Legend of Faerghar 62	—	—	49,95
Legend of Faerghar 63	—	—	49,95
Legend of Faerghar 64	—	—	49,95
Legend of Faerghar 65	—	—	49,95
Legend of Faerghar 66	—	—	49,95
Legend of Faerghar 67	—	—	49,95
Legend of Faerghar 68	—	—	49,95
Legend of Faerghar 69	—	—	49,95
Legend of Faerghar 70	—	—	49,95
Legend of Faerghar 71	—	—	49,95
Legend of Faerghar 72	—	—	49,95
Legend of Faerghar 73	—	—	49,95
Legend of Faerghar 74	—	—	49,95
Legend of Faerghar 75	—	—	49,95
Legend of Faerghar 76	—	—	49,95
Legend of Faerghar 77	—	—	49,95
Legend of Faerghar 78	—	—	49,95
Legend of Faerghar 79	—	—	49,95
Legend of Faerghar 80	—	—	49,95
Legend of Faerghar 81	—	—	49,95
Legend of Faerghar 82	—	—	49,95
Legend of Faerghar 83	—	—	49,95
Legend of Faerghar 84	—	—	49,95
Legend of Faerghar 85	—	—	49,95
Legend of Faerghar 86	—	—	49,95
Legend of Faerghar 87	—	—	49,95
Legend of Faerghar 88	—	—	49,95
Legend of Faerghar 89	—	—	49,95
Legend of Faerghar 90	—	—	49,95
Legend of Faerghar 91	—	—	49,95
Legend of Faerghar 92	—	—	49,95
Legend of Faerghar 93	—	—	49,95
Legend of Faerghar 94	—	—	49,95
Legend of Faerghar 95	—	—	49,95
Legend of Faerghar 96	—	—	49,95
Legend of Faerghar 97	—	—	49,95
Legend of Faerghar 98	—	—	49,95
Legend of Faerghar 99	—	—	49,95
Legend of Faerghar 100	—	—	49,95

PROGRAMM	AMIGA	CD32	IBM-PC
Russland-Reporter	—	—	74,95
Red Baron 10	96,95	—	96,95
Return of Woddy 7	82,95	82,95	—
Rise of a Dragon	82,95	—	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop 2	59,95	59,95	—
Robocop 3	63,95	—	74,95
Robocop 4	—	—	72,95
Robocop 5	69,95	a.A.	a.A.
Robocop 6	64,95	—	74,95
Robocop 7	—	—	74,95
Robocop 8	74,95	—	74,95
Robocop 9	69,95	69,95	69,95
Robocop 10	69,95	—	69,95
Robocop 11	—	—	84,95
Robocop 12	78,95	78,95	82,95
Robocop 13	79,95	79,95	79,95
Robocop 14	44,95	—	44,95
Robocop 15	a.A.	a.A.	96,95
Robocop 16	—	—	79,95
Robocop 17	96,95	96,95	96,95
Robocop 18	95,95	—	96,95
Robocop 19	64,95	64,95	79,95
Robocop 20	69,95	69,95	74,95
Robocop 21	74,95	—	64,95
Robocop 22	59,95	—	74,95
Robocop 23	64,95	69,95	64,95
Robocop 24	55,95	—	—
Robocop 25	64,95	—	—
Robocop 26	54,95	—	64,95
Robocop 27	62,95	—	62,95
Robocop 28	64,95	64,95	64,95
Robocop 29	—	—	74,95
Robocop 30	64,95	—	—
Robocop 31	62,95	—	—
Robocop 32	75,95	75,95	89,95
Robocop 33	64,95	64,95	—
Robocop 34	74,95	—	74,95
Robocop 35	62,95	62,95	74,95
Robocop 36	72,95	72,95	79,95
Robocop 37	62,95	62,95	72,95
Robocop 38	—	62,95	72,95
Robocop 39	64,95	—	74,95
Robocop 40	72,95	—	76,95
Robocop 41	69,95	69,95	—
Robocop 42	74,95	74,95	74,95
Robocop 43	39,95	39,95	39,95
Robocop 44	74,95	74,95	82,95
Robocop 45	—	—	79,95
Robocop 46	62,95	62,95	82,95
Robocop 47	59,95	59,95	—
Robocop 48	89,95	—	—
Robocop 49	72,95	—	77,95
Robocop 50	a.A.	—	—
Robocop 51	62,95	62,95	66,95
Robocop 52	64,95	64,95	—
Robocop 53	74,95	—	79,95
Robocop 54	—	—	84,95
Robocop 55	39,95	39,95	39,95
Robocop 56	—	—	64,95
Robocop 57	74,95	74,95	74,95
Robocop 58	—	—	89,95
Robocop 59	—	—	89,95
Robocop 60	—	—	74,95
Robocop 61	72,95	72,95	82,95
Robocop 62	64,95	—	—
Robocop 63	72,95	72,95	—
Robocop 64	89,95	89,95	—
Robocop 65	64,95	64,95	—
Robocop 66	57,95	—	67,95
Robocop 67	72,95	72,95	72,95
Robocop 68	89,95	89,95	—
Robocop 69	a.A.	a.A.	79,95
Robocop 70	72,95	72,95	—
Robocop 71	84,95	—	67,95
Robocop 72	—	—	66,95
Robocop 73	a.A.	a.A.	64,95
Robocop 74	—	—	78,95
Robocop 75	a.A.	a.A.	44,95
Robocop 76	—	—	44,95
Robocop 77	73,95	73,95	—
Robocop 78	66,95	66,95	72,95
Robocop 79	72,95	72,95	84,95
Robocop 80	54,95	54,95	54,95
Robocop 81	—	—	72,95
Robocop 82	75,95	75,95	89,95
Robocop 83	66,95	66,95	66,95
Robocop 84	69,95	69,95	64,95
Robocop 85	69,95	69,95	—
Robocop 86	69,95	69,95	69,95
Robocop 87	62,95	62,95	—

\* bei Power-Speech und 1 MS erforderlich





Es gibt viel zu tun, hüpfen wir's an!

## fuzzball

### Knallharte Flaumbälle

Wenn System 3 ein neues Spiel für den Amiga herausbringt, handelt es sich in der Regel um die Umsetzung eines alten 64er-Klassikers – meist ist es der letzte Ninja. Oder der allerletzte. Oder der allerallerletzte...

Überraschung: Ein Fuzzball ist tatsächlich kein Schattenkrieger im Faschingskostüm, sondern ein Flaumbällchen, das hüpfen und ballern kann! Und das ist nicht die einzige gute Nachricht, denn es gibt hier ein sehr chices Intro. Daraus ist zu erfahren, daß es sich bei unserem Flauschebällchen in Wirklichkeit um einen verwandelten Zauberlehrling handelt – puh, das war knapp, es hätte ja auch ein verzauberter Ninja sein können. Um seine menschliche Gestalt wiederzuerlangen, muß der Ninja, Quatsch, der Fuzzball 50 Plattform-Level (plus versteckte Bonuslevel) voller Früchte, Kristalle und böser Flaumbällchen absolvieren.

Zunächst wird vornehmlich der Ballerfinger beansprucht: Die feindlichen Bälle sind extrem üble Zeitgenossen, die nach dem Abschießen zu noch übleren mutieren, um unseren Heldenball zu verfolgen und erst nach wiederholtem Beschuß klein beizugeben. Später gibt's teuflisch angelegte Plattformgebilde, die eher

Hirnakrobatik fordern, und noch später sind schließlich wahre Hüpforgien angesagt. Alles schön und gut, auch grafisch (süüüß!) und soundmäßig (Musik & FX) ist Fuzzball sehr ordentlich geraten. Leider gilt das weniger für die Joysticksteuerung, darüberhinaus wird im Zwei-Spieler-Modus (nacheinander) beim Wechsel jedesmal nachgeladen, und der Schwierigkeitsgrad ist frustrierend hoch. Aber wer sich zu den Zocker-Experten zählt, kann ja mal ein Hüpfchen wagen. (mm)



#### Fuzzball

Grafik:	64%
Sound:	68%
Handhabung:	48%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	61%

#### Für Experten

Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: System 3  
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Zwei Disketten, die Spieldisk ist gesondert bootbar. Highscores werden nicht gesaved.

Wie sieht ein gutes Grübelspiel aus? Nun, es sollte möglichst knifflig sein, einen möglichst wochenlang vor den Monitor fesseln und möglichst neue Ideen haben. Aber besonders am letzten Punkt hapert es bei Funworlds Erstlingswerk.

Denn von neuen Ideen kann hier nun wirklich keine Rede sein: Wie gehabt erblickt das Strategen-Auge nach dem Start ein Spielfeld voller bunt zusammengewürfelter Steinchen, die nun in eine sinnvolle Ordnung gebracht werden müssen. Wie gehabt schiebt man also wieder Klötze mit gleichem Symbol unter Zeitdruck auf einen Haufen, der sich daraufhin in Wohlgefallen auflöst. Wie gehabt stellen sich feste bzw. bewegliche Mauern in den Weg, wie gehabt lassen sich manche Felder nur begrenzt oft betreten. Bis hierhin also nichts, was wir nicht seit Oceans „Puzznic“ schon mindestens tausendmal gesehen hätten. Als halbwegs innovativ kann man lediglich Extras wie eine „Zauberplatte“ zum mehrmaligen Betreten brüchiger Felder und den Sauger zum Abziehen versehentlich eingemauerter Steine gelten lassen.

Musik und Grafik sind ebenso langweilig, wie das Spielprinzip mittlerweile abgedroschen ist, aber immerhin weißt die wunderbar

exakte Steuerung zu gefallen. Auch steigern sich die Puzzles im Verlauf der 100 Level sehr kommod im Schwierigkeitsgrad, wer mit seinen vier Leben nicht auskommt (und wer schafft das schon?), erhält zwischenrein Paßwörter. Unter dem Strich ist Sliding Skill also eine ziemlich einfallslose aber solide präsentierte Durchschnittsknobelei ohne erwähnenswerte Höhepunkte – was für unersättliche Dauer-Tüftler. (rl)



#### Sliding Skill

Grafik:	32%
Sound:	30%
Handhabung:	68%
Spielidee:	23%
Dauerspaß:	57%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	50%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 49,- DM	
Hersteller: Funworld	
Genre: Strategie	

Spezialität: Deutsche Anleitung auf der Rückseite eines Posters. Highscores werden nicht gespeichert.

### Steinalt...

## sliding skill

Den Grünen nach links, den Roten nach oben...





## Public-Domain / Share-Ware

- 1 **Haushaltsbuch** - Ein Programm zur Verwaltung Ihrer privaten Finanzen
- 2 **MCad 2D** - CAD Programm
- 3 **Utility-Disk** - Viele kleine Hilfsprogramme
- 4 **Videodatei** - Komfortable Videoverwaltung
- 5 **DFÜ-Disk** - Diverse DFÜ-Programme
- 6 **Kampf um Erlador** - Ein schönes Fantasy-Spiel
- 7 **GiroMan** - Eine nützliche Girokonto Verwaltung
- 8 **Risiko** - Das bekannte Brettspiel
- 9 **Diskey** - Leistungsstarker Diskettenmonitor
- 10 **Amiga-Print** - Sehr gutes Malprogramm
- 11 **Pac-Man** - Lustiges Spiel
- 12 **Label-Print** - Deutsches Etiketten-Druckprogramm
- 13 **Quizmaster** - Deutsches Quiz-Spiel
- 14 **Business-Print** - Erstellt statistische Präsentationsgrafiken
- 15 **Buchhaltung** - Deutsches Buchhaltungsprogramm
- 16 **Werner** - Verrücktes Spiel mit dem Comichelden
- 17 **Microbase** - Kartekasten-Datenverwaltung
- 18 **Billiard** - Dreiband, Carambolage & Pool
- 19 **PrintStudio** - MINI-DTP-Programm
- 20 **Biorhythmus** - Mit Grafik
- 21 **Aktienverwaltung** - für Börsaneinsteiger
- 22 **Fix-Disk** - Kann defekte Disketten reparieren
- 23 **Blizzard** - Tolles Ballerspiel
- 24 **Return to Earth** - Spannendes Weltraumstrategiespiel
- 25 **DSort III** - Deutsche Diskettenverwaltung
- 26 **AntiVirus II** - Hilft im Kampf gegen Viren
- 27 **Quickmenü** - Erstellt eigene Menüs
- 28 **Allentis** - Fantasy-Strategie-Spiel 1 MB
- 29 **Power-Packer 2.3b** - Datenkomprimierungsprogramm
- 30 **Bibel-Quiz** - Quiz zu religiösen Themen
- 31 **Roll On** - Deutsches Strategie-Spiel
- 32 **Boulder-Crash V1.3** - Lustige Variante des C-64 Klassikers
- 33 **Tumbler Street** - Glücksspiel bekannt durch Salvatore von RTL Plus. 1 MB
- 34 **Skräbel** - Ein schönes Buchstaben- & Wörterspiel
- 35 **Festplattenbackup** - Mit deutscher Anleitung
- 36 **64er** - Emulator
- 37 **Lucky-Loser** - Geldspielautomat
- 38 **Perfect** - Englisch-deutscher Vokabeltrainer
- 39 **Schach** - Spielstarkes Schachprogramm
- 40 **Assembler** - Ein guter Assembler mit deutscher Anleitung
- 41 **BootMaster** - Erstellt einfache Bootintros
- 42 **Kalorienwache** - deutsches Kalorienberechnungsprogramm
- 43 **Charaktertest** - deutsche Charakteranalyse
- 44 **Mathematik** - 6 verschiedene Programme
- 45 **Der Lehrsatz des Pythagoras**
- 46 **Chemie Moleküldarstellungsprogramm**
- 47 **M.E.D.** - soundtrackerähnliches Musikprogramm
- 48 **Trackdisplay** - Super-Utility auf Software-Basis
- 49 **Passwortschutz** - schützt Ihre Festplatte vor unbefugtem Zugriff
- 50 **DiskOpti** - optimiert und beschleunigt Ihre Diskette
- 51 **Amidat** - deutsche Dateiverwaltung
- 52 **PD-COPY V3** - leistungstarkes Kopierprogramm
- 53 **Eishockey-Manager-Simulator** - Managerspiel in Deutsch
- 54 **Skat** - starkes PD-Skatprogramm
- 55 **Down Hill** - Ski-Simulation
- 56 **Kryptor** - verschlüsselt Dateien
- 57 **POST** - guter Postscript-Interpreter mit verschiedenen Zeichensätzen
- 58 **Printer-Disk** - 9 verschiedene Utilities für Nadeldrucker
- 59 **Öko** - ökologischer Küchen- & Einkaufsplanner
- 60 **Jahresbilanz** - für kleinere Unternehmen mit grafischer Auswertung
- 61 **Resetfeste RamDisk** - für Kickstart 1.2 & 1.3
- 62 **DATAMADE** - komfortable Adressverwaltung

- 63 **Road-Route** - gibt Entfernungen zwischen den Städten der B.R.D. an
- 64 **SYS** - jagen Sie gefährliche Viren durch ca. 50 Levels
- 65 **Missile Command** - superschnelles Action-Game
- 66 **Deluxe-Hamburger** - ein Ketchup-Ballerspiel
- 67 **Zauberwürfel** - animierte Amiga-Version des bekannten Würfels
- 68 **CHINA CHALLENGE** - asiatisches Denkspiel ähnlich Shanghai
- 69 **Mechfight** - Ein sehr bekanntes Roboter-Rollenenspiel mit eingebautem Editor
- 70 **GEO** - Geographisches Lernprogramm, mit zahlreichen Daten über die verschiedenen Länder der Erde
- 71 **SPIELE Lexikon** - Auf dieser Diskette sind zahlreiche Tips & Tricks zu vielen kommerziellen Spielen enthalten
- 72 **MANTA WITZE** - Auf dieser Diskette sind mehr als 130 verschiedene Manta Witze enthalten. Lustig und unterhaltend!
- 73 **KAISER II** - Das Strategiespiel ohne Waffen! Wer kennt Kaiser nicht?
- 74 **Space Poker** - Der bekannte Spielautomat mit Pokerregeln
- 75 **CAR** - Rasanten Autorennspiel. Viel Spaß und Atmosphäre. Benötigt 1 MB.

1 - 75 erhalten Sie zum Preis  
von DM 8,- pro Stück.

## Pakete

- 201 5 Disketten voller Zeichensätze im IFF-Format. **DM 40,-**
- 202 5 Disk, voller Clip-Art Kleinkbilder für alle gängigen DTP-Programme, z.B. PPrint DTP! **DM 40,-**
- 203 5 Disketten Erotik-Art (mit Altersnachweis anfordern!). **DM 40,-**
- 204 DBW-Render 2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung **DM 25,-**
- 205 Pascal Standard-Pascal mit deutscher Anleitung **DM 20,-**
- 206 Super-Spiele Paket auf 5 Disketten **DM 40,-**
- 207 Deluxe Paint III Grafikkurs in deutsch **DM 16,-**
- 208 Soundtracker Musik & Intros auf 5 Disketten **DM 40,-**
- 209 TEX - das bekannte Satzsetz-Paket mit diversen Druckertreibern, deutscher Anleitung u. vielen Zeichensätzen auf 9 Disketten **DM 50,-**
- 210 5 Disketten voller Erotik-Animationen (Altersnachweis!) **DM 40,-**
- 211 POC - ein Little-C-kompatibles C-Programmiersystem auf 3 Disketten. **DM 24,-**
- 212 Star Trek - das Spiel zur Serie auf 3 Disketten **DM 20,-**
- 213 Clip-Art-Collection II - ein weiteres tolles Paket mit Kleingrafiken für PPrint-DTP und weitere DTP-Programme **DM 40,-**
- 214 Schulpaket - viele verschiedene Programme. Vom Stundenplan-Designer bis zum Chemieprogramm. Alles was das Schülerherz begehrt! **DM 39,-**
- 215 Musikpaket - Einen Drumcomputer, ein Musikprogramm, einen Player und viele Songs beinhaltet unser tolles Musikpaket. **DM 39,-**

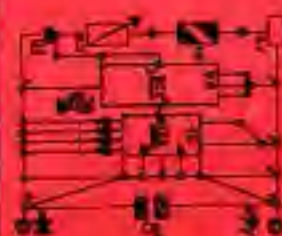
## Low-Cost-Software

- 401 **Wizard of Sound 2.0** - Phantastisches Musikprogramm mit mehr als 60 Instrumenten. **DM 19,90**
- 402 **Des Arithmetica** - Kurvendiskussions-Software in Deutsch **DM 19,90**
- 403 **Draw-Amiga** - Gutes Mal- & Zeichenprogramm! 1 MB! **DM 15,-**
- 404 **Tape It** - Sehr gute deutsche Plattenverwaltung. **DM 19,-**

- 405 **Schreibm 2.0** - Ein Schreibmaschinentrainer 1MB. **DM 10,-**
- 406 **Planet-Killers** - Ein schnelles Ballerspiel. **DM 12,-**
- 407 **Broker 2.0** - Deutsches Börsenspiel **DM 15,-**
- 408 **Xytronic II** - Intergalaktische Handelssimulation. **DM 10,-**
- 409 **Bundesliga 2000** - Deutsche Bundesligaverwaltung. **DM 19,-**
- 410 **E.G.O.S.** - Europäisches Strategiespiel. **DM 12,-**
- 411 **BootMenü** - Erstellen Sie eigene Menüs im Bootblock. **DM 19,-**
- 412 **Lotto** - Ein deutsches Lotterieverwaltungsprogramm. **DM 19,-**
- 413 **AnalytiCalc** - Tabellenkalkulation mit deutscher Anleitung. **DM 30,-**
- 414 **RIM-V-Datenbank** - Relationales Datenbanksystem mit deutscher Anleitung. **DM 30,-**
- 415 **C-Tutorial** - C-Kurs für Einsteiger. **DM 19,-**
- 416 **CLI-Help-Deluxe** - CLI-Kurs für Einsteiger **DM 19,-**

## Kommerzielle Software

- 604 Turbo Print II **DM 99,-**
- 605 Turbo Print Professional **DM 169,-**
- 606 AMopoly - Monopoly **DM 39,-**
- 607 Amiga-Fahrschule **DM 49,-**
- 608 Power-Packer Professional **DM 39,-**
- 611 Xcopy Professional **NEU DM 99,-**
- 613 Master-Virus-Killer V2.1+ **DM 49,-**
- 615 Amiga-Vision **DM 199,-**
- 616 Kunert Skat - tolles Skatspiel **DM 39,-**
- 618 Vocal-D-Matic - ein Vokabeltrainer für unregelmäßige englische und französische Vokabeln mit Grundwortschatz. **DM 29,-**



- 612 **Schematic V1.0** - Mit Schematic können Sie kleinere Schaltpläne und Layouts erstellen, als IFF-Grafik abspeichern und mit allen gängigen Programmen weiterverarbeiten. 1MB. **DM 49,-**



- 159 **PPrint DTP** - PPrint ist ein deutsches DTP-Programm für den Heimbereich! Ob Einladungen, Drucksachen, Aufkleber, Poster, ... Mit PPrint können Sie professionelle gedruckte Werke erstellen! Handbuch und 5 Disketten! **+ 1000 Grafiken! DM 99,-**

- 183 **SoundCreator** - Mit dem SoundCreator können Sie Ihr eigenes Sound-Labor eröffnen. IFF-Samples bis 256KB können beliebig verfremdet, manipuliert und moduliert werden. Erschöpfen Sie neue Sounds, Töne und Stimmen. Sie können verschiedene Töne überlagern, mixen und anschließend mit anderer Software weiterbearbeiten. Der Top-Hit für den kreativen User. **DM 69,-**

- 184 **POCObase - Datenbank** - POCObase ist der neue Superhit aus unserer Schatztruhe. Die ultimative Datenbank, die sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet ist. Dank superleichter Bedienung können Sie ab sofort komplexe Büroanwendungen über auch Adress-, Video-, CD-, Briefmarken und sonstige Verwaltungen mit POCObase durchführen. Benötigt 1MB. Superpreis **DM 79,-**

**Versandkosten Vorkasse DM 4,-**  
**Nachnahme DM 6,-**



# SPACE 1889



**Wer hat die Glühbirne erfunden? Thomas Edison, sehr gut. Und wer hat sich den Ätherflieger ausgedacht? Auch der alte Edison, das wußtet Ihr gar nicht? Wir eigentlich auch nicht, aber Empires Rollenspiel weiß es besser!**

Wie die Einleitung bereits vermuten läßt, ist die Story von Space 1889 das Produkt einer wahrlich überschäumenden Phantasie – allerdings nicht der der englischen Company. Dort hat man nur das gleichnamige „Papier-und-Bleistift-Rollenspiel“ umgesetzt, und zwar erstmal auf den PC, jetzt auch für den Amiga. Wir befinden uns also in einer seltsamen Parallelwelt, in der man dank Edisons kuriose Vehikel die Planeten unseres Sonnensystems bereisen kann. Somit sind Ende des letzten Jahrhunderts schon Merkur, Mars und Venus von Menschen besiedelt, doch treiben sich dort auch allerlei Eingeborene und wilde Tiere herum. Also reichlich Stoff, aus dem die Abenteuer sind...

Aber keine Party ohne Party, hier kann der fünfköpfige Trupp entweder fix und fertig aus der Bytes-Konserve übernommen oder selbst gehäkelt werden. Dazu würfelt der Rechner sechs grundlegende Eigenschaften wie

Charisma oder Social Level aus, von denen insgesamt 24 Fähigkeiten abhängen. Diese wiederum legen die in Frage kommenden Karrieren fest, und der daraus gewählte Beruf sorgt dann für regelmäßige Einkünfte. Das bereits vorhandene Vermögen ergibt sich jedoch aus dem Social Level, denn ein Blaublüter ist natürlich wohlhabender als ein herge- laufener Prolo. Die fünf Freunde starten in London, kaufen sich zunächst mal eine vernünftige Grundaus- rüstung zusammen und haben es sodann auf das Grab von Tut-ench-Amun im ägyptischen Tal der Könige abge- sehen. Doch das ist nur der Anfang einer turbulenten Schnitzeljagd mit vielen Knocheleien, noch mehr Hin- weisen und vergleichsweise wenigen Kämpfen. Zum Hö- hepunkt kommt es draußen im All, wo nichts Geringeres als die Unsterblichkeit winkt!

Die Umgebung der vorläufig noch keineswegs unsterbli- chen Party wird aus der Vo-

gelperspektive dargestellt – ähnlich dürrig wie in „Me- ga-Traveller I“, aber man erkennt recht gut, was Sache ist. Weitere Anzeigen infor- mieren über den Zustand des jeweiligen „Teamchefs“, und die Menüleiste am unteren Bildschirmrand ermöglicht vielfältige Aktionen oder ruft Sonderscreens wie Combat und Inventory auf. Leider ist diese Steuerungs- methode längst nicht so phantasievoll wie die Story, trotz Maus kommt man nur sehr umständlich im Spiel voran. Ja, manche Stellen wie z.B. die Kämpfe sind fast schon unspielbar, überhaupt ist hier das Keyboard des öfteren die bessere Wahl. Untermalt wird das antik- futuristische Treiben von durchwachsenem Sound: Zumindest die Titelmusik besticht durch Dramatik und Atmosphäre, die paar FX im Spiel allerdings eher durch konsequenten Minimalis- mus.

Tja, tolle Story, zähes Game- play – in dieser Beziehung gleicht der Amiga-Space

seinem PC-Vorgänger wie eine Glühbirne der anderen. Wer sich nicht daran stört, darf sich auf originelles Rol- li-Vergnügen freuen. Aber Hand auf's Herz, wer stört sich nicht daran? (jn)



## Space 1889

Grafik:	58%
Sound:	52%
Handhabung:	41%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	55%

### Für Experten

Preis: ca. 99,- DM  
Hersteller: Empire  
Genre: Abenteuer

**Spezialität:** Bietet zwei Dis- ketten, fordert ein Megabyte und erlaubt HD-Installation. Das englische Manual ist lückenhaft.





# A320

---

## A·I·R·B·U·S

---



*...has landed.*

entwickelt in Zusammenarbeit mit



**Lufthansa** und Deutsche Airbus



# STRIKE FLEET

Das ging aber mal flott: Schlappe fünf Jahre ist es her, seit diese Kriegsflotte auf dem 64er vom Stapel lief – und schon bekommen auch wir unsere Konvertierung! Die Reederei hieß damals bereits Electronic Arts, entwickelt wurde das Spiel allerdings in der Werft von Lucasfilm Games.



Bis zu 16 Mitglieder umfaßt der Flottenverband, den man hier auf Abenteuerreise schicken kann, und dabei hat man wiederum die Auswahl zwischen zehn verschiedenen Schiffstypen, wie z.B. Zerstörern, Fregatten, Kreuzern oder Tragflügelbooten. Ausgerüstet sind sie mit allem, was gut und teuer ist, sprich Harpoons, Exocet-Raketen, Torpedos und Bordkanonen sämtlicher Kaliber. Dazu kommen bei einigen Kähnen noch Hubschrauber, was dem Spiel auch eine gewisse taktische Note verleiht. Aber ansonsten beschränkt sich die Action hier halt vornehmlich auf die Action...



Der Spieler darf nur während der Kämpfe selbst Hand anlegen, im übrigen schaltet und waltet die Automatik (Anker einholen und so). Am besten schippert man also gleich im (einstellbaren) Zeitrafferbetrieb an den Ort des Geschehens, wo es dann in Echtzeit – und knüppeldick – zur Sache geht. Der Schwierigkeitsgrad der 14 Missionen

reicht von einfach bis Windstärke 12, die angebotene Campaign ist sogar nur noch schlimmer. Das liegt daran, daß der Feind hier von oben, unten, vorne,



hinten und von der Seite angreift! Was nebenbei bemerkt ja auch kein Kunststück ist, wenn man über Flugzeuge, U-Boote und Kriegsschiffe aller Sorten verfügt. Die Gegenwehr erfolgt komplett per Maus – Geschwindigkeit, Radar, Waffen und sämtliche Zusatzfunktionen gehorchen problemlos auf Nagetierkommandos. Die ganze Handhabung ist gut durchdacht, so daß man trotz der vielen Kontrollinstrumente nach kurzer Eingewöhnungszeit wunderbar zurechtkommt.

Doch leider gibt's auch ein paar dicke Minuspunkte! Dem Programm ist seine Entstehungszeit deutlich anzumerken, im Vergleich mit der Konkurrenz wirkt es immer noch wie ein typisches 8-Bit-Spiel. Die Konvertierungskünstler haben sich wahrlich nicht gerade mit Ruhm bekleckert, beispielsweise

„bezaubert“ die Grafik mit dem verbliebenen Charme der Gründerjahre: Das Wasser hat hier nämlich sehr wohl (blaue) Balken, die Karten sind popelig – lediglich die wenigen Zwischenbilder können einigermaßen überzeugen. Der Sound hat sich sogar verschlechtert, die Schiffe hören sich nun eher wie Dampflok an, und die Musik düdelt so unauffällig vor sich hin, daß man sie kaum wahrnimmt.

Wer also das Original dieser actionreichen Strategie-Simulation kennt, wird sich wohl über die mäßige Umsetzung ziemlich ärgern – hat Strike Fleet doch seinerzeit schon erkennen lassen, daß Designer Lawrence Holland dereinst Asse wie „Their Finest Hour“ aus dem Ärmel schütteln würde. Wessen Gedächtnis hingegen nicht so weit zurückreicht, der ist nicht schlecht beraten, bei der Präsentation ein Auge zuzudrücken und mit dem offenen mal einen Blick auf diesen Genre-Mix zu werfen. (mm)



## Strike Fleet

Grafik:	56%
Sound:	44%
Handhabung:	70%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	67%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	67%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Mixtur

Spezialität: Dicke, gute, deutsche Anleitung, HD-Installation möglich, vernünftig gemachte Codeabfrage.



# Joysoft



von G. Hartmann

## FORMULA ONE Grand PRIX \*\*

Amiga ..... 84.90

## MAD T.V. \*\*

Amiga ..... 79.90

## ALIEN BREED \*\*

Amiga ..... 64.90

## Microprose Golf \*\*

Amiga ..... 84.90

## MONKEY ISLAND II \*/\*\*

Amiga ..... 79.90

## POOLS of DARKNESS 1 MB \*\*

Amiga ..... 77.90

AD&D Collection . 74.90  
 Advantage Tennis\*\* 54.90  
 Air Combat Aces\*\* 79.90  
 Airland&Sea \*\* . 84.90  
 Air S. Supremacy\*\* 79.90  
 Airbus 320 \*\* . 109.90  
 Amos 3D . 85.90  
 Australian Pioneers\* 69.90  
 Baby Jo \*\* . 64.90  
 Bane of Cosmic F.\*\* 79.90  
 Battle Island\*\* . 77.90  
 Black Gold\*/\*\* . 69.90  
 Blues Brothers\*\* . 69.90  
 Bundesliga M.Prof\*\* 74.90  
 Capcom Collection\* 74.90  
 Castles\*\* . 84.90  
 Celtic Legend\*/\*\* . 79.90  
 Conquestador\*\* . 79.90  
 Covert Action\*\* . 84.90  
 Cruise f. a Corpse\*\* 74.90  
 Die Kathedrale\*\* . 84.90  
 Dingsda\*/\*\* . 49.95  
 Double D. Bill\*\* . 85.90

Lotus Turbo Esprit 264.90  
 Mario Andretti\*\* . 74.90  
 Max Compilation\*\* 74.90  
 Megatraveller 2\*\* . 89.90  
 Megaphoenix\*\* . 49.90  
 Montagsmaler\*/\*\* . 49.95  
 Pools of Darkness . 69.90  
 Populous 2 \*\* . 84.90  
 Powermonger D.D. 39.90  
 Quest & Glory \*\* . 79.90  
 Realms \*/\*\* . 74.90  
 Red Baron\* . 99.90  
 Riskant\*\* . 39.90  
 Roadwar Bonus E.\* 74.90  
 Robocop/J.Pond2\*\* 64.90  
 Rules of Engagem. 64.90  
 Space 1889\* . 74.90  
 Soccer Star Comp. 69.90  
 Terminator 2\*\* . 74.90  
 The Oath \*\* . 64.90  
 Wayne Gretzky 2\* . 74.90  
 Wetten, daß... . 49.95  
 WWF Wrestling\*/\*\* . 69.90

## JOYSOFT in FRANKFURT

Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

Dragon Fighter \*/\*\* . 69.90  
 Face off \*\* . 69.90  
 Footb. Direct.2 \*\* . 69.90  
 Gateway to t.Sav.F. 69.90  
 Glücksrad\*\* . 39.90  
 Godfather\* . 74.90  
 Gold Box Comp.\* . 79.90  
 Heimdall\*\* 1MB . 79.90  
 Hero Quest E.Kit\*\* . 39.90  
 Hotel Manager\*\* . 54.90  
 Hudson Hawk\*/\*\* . 69.90  
 J.White W.Snooker 69.90  
 Lemmings D. Disk . 38.90  
 Lords of the Rings\* 74.90

Bloodwych . 25.90  
 Chuck Yeagers 2.0 25.90  
 Conquerer . 19.95  
 Dragon Wars . 25.90  
 Flood . 25.90  
 Ghostbusters II . 24.90  
 Immortal . 25.90  
 Oil Imperium . 19.95  
 Populous . 29.90  
 Populous P. Land . 14.90  
 Powerdrome . 25.90  
 Ski or Die . 25.90  
 Turrican I . 19.95  
 Z-Out . 19.95

## KÖLN 41

Gottesweg 157  
 Tel. 02 21 / 42 55 66

## KÖLN 1

Mathiasstr. 24-26  
 Tel. 02 21 / 23 95 26

## BONN 1

Münsterstr. 18  
 Tel. 02 28 / 65 97 26

## DÜSSELDORF 1

Pempelforter Str. 47  
 Tel. 02 11 / 36 44 45

## FRANKFURT 1

Fahrgasse 87  
 Tel. 069 / 280 170

Intum und Preisänderungen vorbehalten.  
 (\*) = Vorankündigung  
 (\*\*) = deutsche Anleitung  
 Versandkosten 8.- DM, bei Vorkasse 4.- DM.  
 Bei Rechnungswert über 80.- DM nur 4.- DM.  
 VK, ab 140.- DM versandkostenfrei. Auslands-  
 bestellungen immer 25.- DM VK.  
 Eilpost-Service, UPS-Lieferung und Sicher-  
 heitsverpackung auf Wunsch.

## VERSANDANSCHRIFT JOYSOFT

DÜRENER STR. 394  
 5000 KÖLN 41

(02 21)

430 10 47

## FIRST SAMURAI \*\*

Amiga ..... 69.90

## MAGNETIC SCROLL COMP.

Amiga ..... 74.90

## EXODUS 3010

Amiga ..... 64.90

## MIGHT & MAGIC 3\*

Amiga, engl. 69.90  
 Amiga, dt. . 79.90

## 4D SPORTS BOXING\*\*

Amiga ..... 64.90

## STRIKE FLEET \*\*

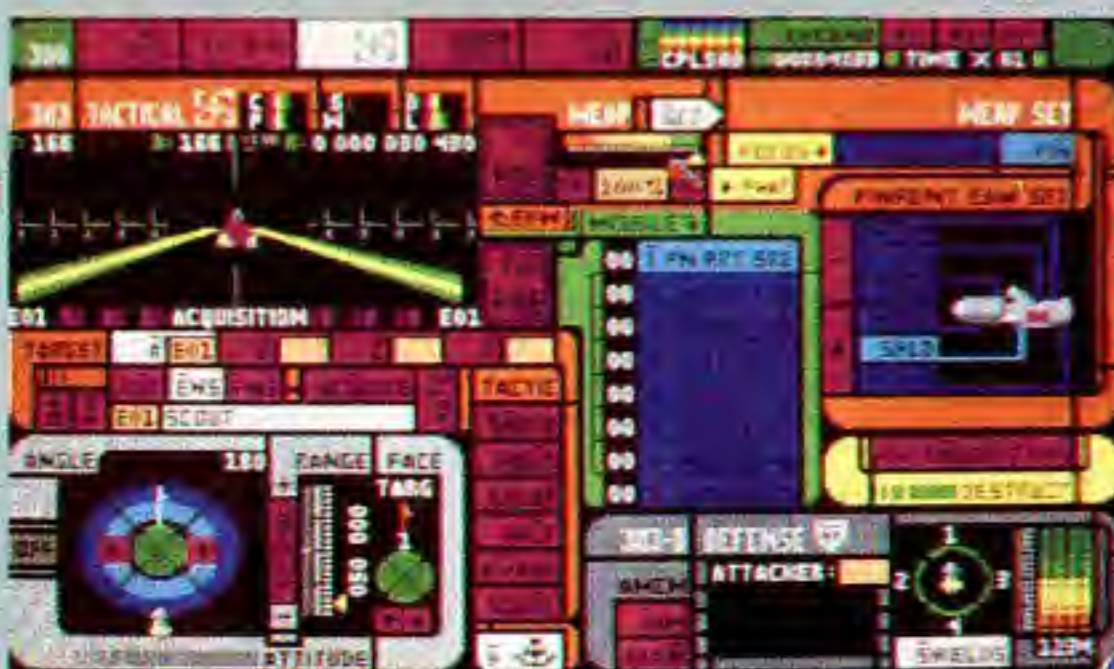
Amiga ..... 64.90



**Schule zu stressig? Bürojob zu langweilig? Maloche zu anstrengend? Kein Problem, denn Omnitrends Raumkampf-Simulation ermöglicht Euch eine vielversprechende Karriere als Schlachtschiff-Captain. Ob die Umschulung wohl lohnt?**

Ehe Ihr nun gleich das Arbeitsamt bzw. den nächsten Soft-Shop stürmt, um Euch für den Job zu bewerben, bieten wir Euch einen kleinen Eignungstest. Wißt Ihr beispielsweise, warum das Game nach dem Ehrenkodex der Kampfpiloten benannt wurde? Nein?! Wir auch nicht. Aber wir wissen, daß sich die Rules das Hintergrundzenario eines von Menschen besiedelten Sternenhaufens mit anderen Space-Operas von Omnitrend teilen, nämlich „Breach 1 & 2“ bzw. „Universe 1 - 3“. Im Gegensatz zu diesen eher taktisch bzw. adventuremäßig ausgerichteten Kollegen geht es hier aber um die Bewältigung anwählbarer Missionen, in deren Verlauf man sich mit seinem Kreuzer (oder gar einer ganzen Flotte) für die Federated Worlds und gegen deren kosmische Konkurrenz zu engagieren hat. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade inbegriffen, versteht sich.

Enden die Raumschlachten und Kaperfahrten (in die man sogar „Breach 2“ einbinden kann) erfolgreich, klettert Ihr mit der Zeit die Karriereleiter empor, und auch sonst ist Realismus angesagt: Gar nicht so einfach, die unzähligen zur Steuerung eines solchen Schiffungetüms erforderlichen Funktionen wirklich korrekt zu beherrschen! Die ganze Pracht verteilt sich auf vier komplizierte Hauptscreens – Steuerpult, Funkzentrale, Datenbank und Feuerleitstand. Von hier aus können alle nur denkbaren Flugmanöver eingeleitet werden, Gespräche mit Freund und Feind sind ebenso möglich wie Informationsbeschaffung oder eben präzise gelenkte Gefechte. Weil wir aber in der Zukunft weilen,



wird die eigentliche „Handarbeit“ von Autopilot, Zielerfassung und anderen hilfreichen Apparaturen geleistet, nur wer unbedingt will, haut höchstpersönlich in die Tasten. Und falls zwischendurch mal Leerläufe auftreten sollten, kann man sie einfach mit dem Zeitraffer überbrücken.

So weit, so komplex. Aber hätte die Grafik nicht wenigstens ein bißchen aufwendiger ausfallen können? Müssen die Farben so häßlich sein? Sehen die Cockpits in Zukunft wirklich derart „trocken“ aus? Auch die wenigen FX sind eher unauffällig, dabei hatte die hübsche Titelmusik doch schon Erwartungen geweckt. Immer-

hin hat man mit der Maus reelle Chancen, sich erfolgreich durch all die vielen Funktionen zu nagen, wobei das ausgezeichnete englische Handbuch stets eine zuverlässige Stütze ist.

Bis zu diesem Punkt gleicht die Amigaversion dem PC-Original fast wie ein Zwilling dem anderen, aber dummerweise wird hier ewig und drei Tage nachgeladen – was dem Spielfluß gar nicht gut bekommt! Als Kommandant für das Amiga-Schlachtschiff kommt also doch nur ein sehr, sehr geduldiger Zeitgenosse in Frage, der überdies beim Stichwort Simulation eher an „Silent Service“ denn an „Falcon“ denkt... (jn)



## Rules of Engagement

Grafik:	47%
Sound:	59%
Handhabung:	55%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	58%

### Variabel

Preis: ca. 84,- DM  
Hersteller:  
Omnitrend/Mindcraft  
Genre: Simulation

**Spezialität:** Zwei Disketten, Harddisk-fähig, läuft nur mit 1MB. Mit dem Missionseditor kann man eigene Abenteuer basteln.



Vor einem düsteren Weltuntergangsszenario muß ein Kampfroboter mitansehen, wie sein letzter Kollege von stählernen Aasfressern aus dem All nach allen Regeln der Kunst zerlegt wird – eine erschütternde Szene!

Tief betroffen schiebt man die zweite Disk ins Laufwerk, und ... aah, da ist er ja wieder, der arme Robby! Und wie lieb er uns zuwinkt! Na, das ist doch Ehrensache, daß wir dir bei deinem moralisch voll gerechtfertigten

Rachefeldzug beistehen, das versteht sich doch von selbst, alter Freund! Und schon geht's los, der erste Level soll entweder einen verlassenen U-Bahnschacht oder die Kanalisation darstellen, entsprechend trübe sieht's hier jedenfalls aus. Aber was soll's, latschen wir mal nach rechts. Hoppla, war das ein Gegner? Ist ja fies! Na, macht nichts, der nächste kriegt dafür Saurer ... lühh! Schon wieder einer?! Nein, diesmal war's ein Loch im Boden! Auch recht,

machen wir halt eine Etage tiefer weiter. So, der Schuß hat gegessen! Und wo bleibt der nächste? Langsam dürfte wirklich wieder mal ein Feind auftauchen, wo sind die bloß? Ausgewandert vielleicht? Oooh, und wieder von hinten!! Beenden wir das grausame Spiel lieber an dieser Stelle: Der Vorspann von Robozone ist gut, über den Rest breitet man besser den mildtätigen Schleier des Vergessens aus. Horizontal ruckelndes Rumberballere

der langweiligen und manchmal unfairen Sorte halt. Bis auf den zweiten Level, der ist in 3D (der entfernt an einen „Battlemech“ erinnernde Robby läuft „in den Screen hinein“), aber deswegen nicht viel besser. Der standesgemäße Technosound ist ganz OK, Animationen und Gameplay eher nicht. Wer's trotzdem kauft, wird schon wissen, warum. (C. Borgmeier)



#### Robozone

Grafik:	52%
Sound:	64%
Handhabung:	60%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	36%
Red. Urteil:	38%

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Image Works

Genre: Action

Spezialität: Zwei Continues, Musik/Effekte wahlweise.



#### Das Joker Pack



5 klassische Joker-Ausgaben (vor 11/91), 2 Bögen Joker-Disksticker (insgesamt 16 Stk.), 1 Joker-Sammelordner und 1 spielbares Demo – alles zusammen für nur 50,- DM!

#### Exklusiv zum Jahresbeginn für alle Neu-Jokeristen

HOL DIR DEIN  
JOKER-PACK!

Noch nie war  
die volle Joker-

Power so preiswert zu haben: Für alle, die den AMIGA JOKER erst jetzt kennengelernt haben, haben wir drei tolle Pakete geschnürt – jede Menge Infos, Spaß und Exklusivität zum Sonderpreis!!!

Das Angebot gilt NUR BIS 31. JANUAR 1992, außerdem sind die Packs NUR GEGEN VORKASSE erhältlich. Im Klartext: Ihr nehmt Euch einen Um-

schlag, legt einen Zettel mit dem gewünschten Pack. Eurer Adresse sowie Bargeld oder einen Barscheck bei und schickt das Ganze sicherheitshalber als EIN-

SCHREIBEN an folgende Adresse:

Joker Verlag  
„Joker-Pack“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

LIMITIERTE  
SONDERAKTION!

#### Das Joker Mega-Pack



5 klassische Joker-Ausgaben (vor 11/91), 3 Bögen Joker-Disksticker (insgesamt 24 Stk.), 1 Joker-Sammelordner, 1 Joker-Shirt (bitte Größe angeben) und 1 spielbares Demo – alles zusammen für nur 70,- DM!

5 klassische Joker-Ausgaben (vor 11/91), 5 Bögen Joker-Disksticker (insgesamt 40 Stk.), 1 Joker-Sammelordner, 1 Joker-Jogger (bitte Größe angeben) und 1 spielbares Demo – alles zusammen für nur 100,- DM!



#### Das Joker Giga-Pack



# The Magnetic Scrolls Collection

Eine ganze Seite für eine einzelne Compilation, das war noch nie da. Aber wir hatten es Euch ja ausdrücklich versprochen. Und außerdem war auch so eine Sammlung noch nie da - drei der besten Adventures aller Zeiten präsentieren sich in komplett neuem Look!



Fish!

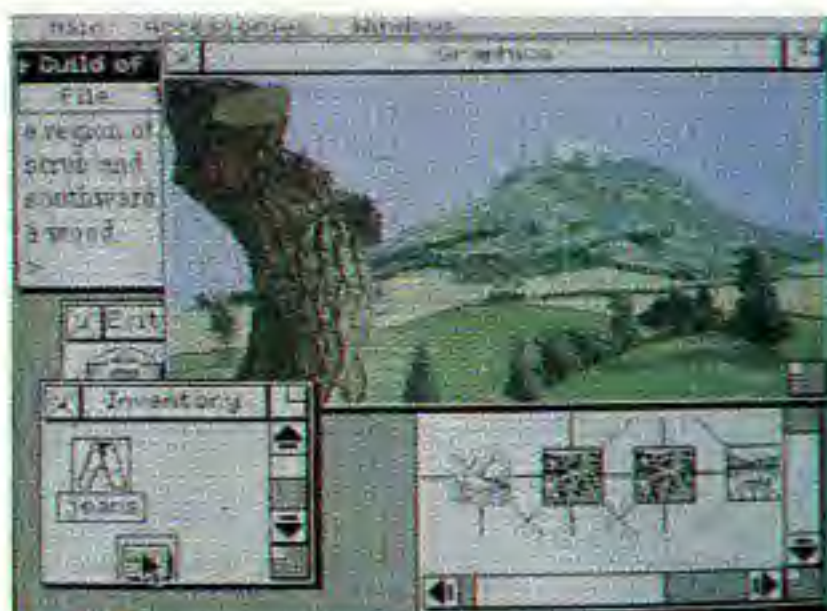
**Der Amiga Joker meint:**  
The Magnetic Scrolls Collection - diese Sammlung darf in keiner Sammlung fehlen!

Daß die Mannen um Anita Sinclair mit den Spielen „The Guild of Thieves“, „Corruption“ und „Fish!“ drei der ganz großen Klassiker im Abenteuer-Gewerbe auf dem Gewissen haben, braucht man alten Hasen nicht erst groß zu erzählen. Daher nur ganz kurz für alle „Jung-Karnickel“ unter

Euch: Bei der Diebesgilde geht es einfach darum, in ebendiese aufgenommen zu werden; dabei stößt man natürlich auf ein paar Hindernisse, vor allem, weil man das Handwerk ja erst noch lernen muß! Der zweite Meilenstein ist ein Krimi in der korrupten Welt der Aufsteiger und Karrieremacher. Man schlüpft in die Rolle eines Londoner Yuppies, dem irgendjemand ans Leder will, und muß herausfinden, wer dieser unangenehme Unbekannte sein könnte. Ganz ausgefallen wird's



Corruption



The Guild of Thieves

schließlich bei Abenteuer Nr. 3: Man übernimmt den Part eines Goldfisch-Geheimagenten (Grüße an Mr. Pond...) und absolviert zunächst drei kleine „Übungs-adventures“, ehe es den „The Seven Deadly Fins“, einer Verbrecherbande der besonders schlüpfrigen Art, an die Schuppen geht.

Für die Neuauflage hat man die Benutzeroberfläche der Games einer Generalrenovierung unterzogen und ihnen das geniale System aus „Wonderland“ spendiert. Dank „Magnetic Windows“ läßt sich nun alles ganz komfortabel per Maus bedienen, alternativ dazu kann man auch im reinen Textbetrieb arbeiten - mit einem Parser, der einen wirklich versteht! Die einzelnen Fenster für Text, Grafiken, Inventory, Kompaß, etc. können nahezu beliebig vergrößert, verkleinert und auf dem Bildschirm verschoben werden; die wichtigsten Verben und Kommandos sind bequem über Pulldown-Menüs zu erreichen, und auch sonst wurde in jeder Hinsicht auf größtmögliche Benutzerfreundlichkeit geachtet. Ein Beispiel dafür ist die praktische „Items in the Room“-Funktion, mit der man Gegenstände auf einfachste Weise nehmen, benutzen, genauer anschauen oder ins Inventory „rüberziehen“ kann.

Aber die tolle Benutzerfüh-

rung ist nicht der einzige Unterschied zu den Ur-Versionen: Es sind ein paar Grafiken hinzugekommen, außerdem gibt es jetzt gelegentlich auch kleine Animationen - dafür fehlen die hübschen Titelbilder von damals. Schlechte Nachrichten haben wir für die Sound-Freaks, denn die schönen Titelmusiken und die Sprachausgabe sind endgültig Geschichte. Aber Schwamm drüber, die Rätsel sind knackig und originell wie eh und je, und auch am Humor der (englischen) Texte hat sich nichts geändert.

Dank des vernünftigen Preises und der überarbeiteten Aufmachung ist die Magnetic Scrolls Collection ein rundum ideales Abenteuer-Paket: Für Neu-Amigianer ideal zum Kennenlernen, für Oldies die ideale Gelegenheit, um Versäumtes nachzuholen... (mm)

## The Magnetic Scrolls Collection

**Anzahl der Spiele:** 3  
**Preis:** ca. 99,- DM  
**Hersteller:** Magnetic Scrolls/Virgin  
**Genre:** Adventure  
**Bewertung:** Super

**Spezialität:** Vier Disks, kein Wechseln erforderlich, HD-Installation möglich, Auto-mapping mit Go-to-Funktion.



# X-POWER

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

- Programm-Freeze • Monitor - Assembler
- Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
- Sprite Editor • Sound Scan & Replay
- Packer • Virus-Checker • Game-Cheat

**X-POWER professional**  
mit original X-COPY professional

Amiga 500 oder Amiga 2000  
(bei Bestellung Typ angeben)

nur DM **249,-**

//gl. Versandkosten

- 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
- Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
- Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
- schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen

Gefreezte  
Programme laden  
ohne Cartridge  
**LADER DISKETTE**

nur DM **29,-**  
zzgl. Versandkosten

**X-POWER Amiga 500**  
(ohne X-Copy professional,  
Bus nicht durchgeschliffen)

nur DM **189,-**

//gl. Versandkosten

- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
- **GRAFIK-TOOLS:** Manipulation der Grafikdaten und Sprites, Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
- **MONITOR-ASSEMBLER:** Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
- **SOUND-TOOLS:** Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
- **DISK-TOOLS:** X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
- Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Versandkosten (per Stück): Inland: Nachnahme-Brief DM 10,-  
Euroscheck-Vorkasse DM 10,-  
EWG-Ausland: Euroscheck-Vorkasse DM 25,-

**PWH Bestellservice Tel. 0 22 73 / 2720 Fax: 0 22 73 / 2754**  
Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1 Händler-Anfragen willkommen



# BUG BOMBER

**Achtung, dieses Programm hat Bugs! Kingsofts Killer-Wanzen verhelfen Euch allerdings nicht zu einer Guru-Meditation - stattdessen haben sie es direkt auf das Spieler-Sprite abgesehen...**

Bei dieser Mischung aus Tüftelei und Action tretet Ihr nämlich an, um einen Großrechner zu debuggen. Das elektronische Ungeziefer wehrt sich nach Leibeskräften und schickt Euch, je nach Schwierigkeitsgrad, unterschiedlich intelligente Roboter entgegen, die Bomben schmeißen, Minen legen und Blitze schleudern. Ihr dürft natürlich mit gleicher Münze zurückzahlen, außerdem kann man Eier legen, aus denen verbündete Kampfrobis schlüpfen - die sind umso hilfreicher, je mehr IQ-

Symbole Ihr zuvor aufgesammelt habt. Wer jedoch zuviel brütet oder zuviele Feinde kontaktet, dem wird kräftig Energie entzogen und eines der vier Leben ist dahin. Aber keine Panik, der Lebenssaft läßt sich durch entsprechende Symbole wieder aufpäppeln.

Im Solo-Modus wird das Game bald langweilig, denn

allzu abwechslungsreich sind die 50 (per Paßwort anwählbaren) Level nicht. Im Mehrspieler-Modus läuft Bug Bomber hingegen zu Höchstform auf: Man kann entweder miteinander gegen den Rechner antreten oder den Pokalmodus wählen, wo die Waffen auch gegen die Kollegen eingesetzt werden - da kommt Laune auf! Besonders wenn ein Vier-Spieler-Adapter vorhanden ist, andernfalls müssen zwei Bug-Hunter auf die Tastatur ausweichen. Grafisch ist Bug Bomber eher eintönig, verzichtet aber selbst bei hoher

Spritedichte brav auf jede Ruckelei. Die Titelmusik ist immerhin ein echter Hülsbeck, und die FX sind auch nicht ohne. Insgesamt also eine launige Wanzen-Hatz - sofern wenigstens ein weiterer Kammerjäger greifbar ist. (rl)



## Bug Bomber

Grafik:	41%
Sound:	69%
Handhabung:	71%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	64%

### Variabel

Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Kingsoft  
Genre: Mixtur

**Spezialität:** Deutsche Anleitung und Pause- sowie Escapefunktion.



## Grüne Magie

# THE MAGIC GARDEN

**Electronic Zoo hat die digitale Gartenarbeit entdeckt: Hier gibt's kein Blut, keine Gewalt, noch nicht mal einen Superhelden - nur Zwerg Grobble, der zur Strafe für seine Unartigkeit ein magisches Gärtchen auf Vordermann bringen muß...**

Aufhören darf er erst wieder, wenn das Grünzeug dermaßen wuchert, daß sich der Zwergenkönig nicht mehr einkriegt vor lauter Begeisterung! Aber bis dahin ist viel zu tun: Grobble muß den Rasen mähen, ohne dabei kleine Tiere zu verletzen; der Wasserstand im Brunnen sollte regelmäßig kontrolliert werden, und falls dort Fische herausspringen, müssen sie mit einem Netz eingefangen werden. Ab und an

schauen freche Zwergenkollegen vorbei, die den Torf aus dem Rasen rupfen wollen - Grobble hat's wirklich nicht leicht! Der kleine Gartenzwerg wetzt ständig von einem Ort zum andern, sät Gemüsesamen auf den Beeten aus, züchtet im Gewächshaus Blumen, reguliert die Temperatur, holt Werkzeug aus dem Schuppen, durchkramt seine Man-

teltaschen nach Blumensamen und anderen wachstumsfördernden Gegenständen, gießt und repariert und macht und tut...

Auf den ersten Blick ist der magische Garten ein ganz originelles Puzzle-Spielchen, bei dem es vornehmlich darauf ankommt, die richtigen Gegenstände im richtigen Moment zu finden bzw. anzuwenden. Aber die Geschehnisse wiederholen sich sehr schnell, weil der Garten doch arg klein ist. Manche Grafiken müssen immer wieder neu geladen werden, außerdem sehen sie

nicht besonders aus, die Zwergenanimationen sind auch ziemlich daneben. Kurzum, eine gute Idee, aber mäßig ausgeführt. (C. Borgmeier)



## The Magic Garden

Grafik:	39%
Sound:	51%
Handhabung:	58%
Spielidee:	73%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	45%

### Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Electronic Zoo  
Genre: Mixtur

**Spezialität:** Putziges Poster, Spielstände speicherbar, nervige Codeabfrage nach jedem Game Over.





# S TARRUSH

Horizontal scrollende Ballerspiele gibt's zwar wie leere Bierdosen am Strand von Mallorca, aber hin und wieder taucht doch mal eines auf, bei dem nicht nur das Intro interessant ist. Wie beispielsweise dieses, mit „doppelt begehbaren“ Leveln und je zwei Endgegnern...

Starrush besteht aus vier Welten (Feuer, Erde, Wasser, Luft), die ihrerseits wiederum aus je drei Leveln bestehen. Damit hätten wir also schonmal zwölf Spielabschnitte. Wie gewohnt, beginnt man immer ganz links und ballert sich schön gemütlich zum rechten Ende hin durch, wo dann selbstverständlich ein dickes Schlußmonster wartet. Aber jetzt kommt's: Sobald das

Untier erledigt ist, macht das Heldensprite automatisch eine Kehrtwendung, und jetzt darf man denselben Level nochmal absolvieren, nur eben in der umgekehrten Richtung!

Natürlich gibt es für den zweiten Durchgang auch wieder einen Satz frischer Gegner. Die obligaten Extrawaffen fehlen ebenfalls

nicht, darüberhinaus läßt sich der Held in fünf Stufen „aufrüsten“ – anfangs kann er nur gehen und springen, zum Schluß ist er im günstigsten Fall mit so einer Art Mini-UFO unterwegs. Auch sonst hat Starrush (fast) alles, was der Action-Freak begehrt: Hübsch gezeichnete und abwechslungsreiche Grafiken, feines Mehr-Ebenen-Scrolling, wahlweise erträgliche Musik & FX oder auch nur (gute) Soundeffekte, sowie reichlich Optionen (Zwei-Spieler-Modus, Tastatur/Joystick, die einzelnen Welten sind anwählbar,

usw.). Die Joystick-Steuerung ist in Ordnung, nur leider gibt's doch einige unfaire Stellen im Spiel. Schade, aber auch so ist die Ballerei durchaus ein paar „Durchgänge“ wert! (C. Borgmeier)



## Starrush

Grafik:	77%
Sound:	76%
Handhabung:	68%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	68%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: UBI Soft	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Highscores speicherbar.



# D EATHBRINGER

Steht Ihr auf Conan? Geht Ihr regelmäßig zum Bodybuilding, ist der starke Arnold Euer Idol? Kurz und gut, wärt Ihr gerne ein Barbar? Prima, dann seid Ihr hier richtig – Empires schlappe Action-Klopperei wird Euch die Flausen schon austreiben!

Bereits die Vorgeschichte läßt erahnen, wie „gehaltvoll“ so ein Barbarenleben sein kann, paßt sie doch in vier Sprachen locker auf die Rückseite der Box: Ein halbnackter Muskelmann soll mit seinem Zauberschwert losziehen, um ein paar bösen Magiern bzw. deren Kreaturen das Fürchten zu lehren. Wie allgemein üblich, werden die Auseinandersetzungen Mann gegen Monster

dann vor einer horizontal scrollenden Kulisse ausgefochten.

Der Spielablauf könnte kaum einschläfernder sein: Man läuft nach links, man läuft nach rechts, überall stellen sich fiese Gegner zum Kampf. Die kleinen (Gnome, Schlangen, etc.) werden ganz locker übersprungen, die mittleren (Riesen, Vögel, etc.) stellen auch

nur dank der hakeligen Stickabfrage eine Herausforderung dar, und selbst die imposant großen Zwischengegner sind mit etwas Herumgehopse bzw. einem gezielten Schwerthieb flott besiegt. Dank reichlich Lebenssaft und -kraft, drei möglicher Schlagvarianten und unendlich vielen Continues hat man bald alle 30 Abschnitte gesehen.

Bloß gibt's in Deathbringer halt nicht viel Sehenswertes – der parallax ruckelnde Hintergrund verliert von Level zu Level an Farbe, lediglich die Animationen der

Sprites sind ganz nett ausgefallen. Musik kennt nur das Intro, die Soundeffekte während des Spiels sind von der nervtötenden Sorte. Fazit: „Beast II“ in der Sparausführung! (rl)



## Deathbringer

Grafik:	62%
Sound:	37%
Handhabung:	39%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	35%
Preis/Leistung:	34%
Red. Urteil:	37%
Für Anfänger	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Empire	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Disks, Pausenfunktion, deutsche Anleitung, die Highscoreliste wird nicht verewigt.







# Conquestador

Bei der German Design Group hat man sich ein amerikanisches Brettspiel geschnappt und einen strategischen Megaböller für den Amiga daraus gestrickt – recht so! Aber mußten uns die Jungs unbedingt vor eine so schwere Gewissensentscheidung stellen?



Neuland in Sicht!

Denn: Wie nur soll man ein Programm bewerten, das mit der Komplexität eines Kernreaktors, dem Charme eines Volvos und der Handhabung einer Dampfmaschine daherkommt? Na, mal sehen. Wir schreiben jedenfalls das Jahr 1800, gut ausgerüstete Segelschiffe erforschen die Weltmeere, um neue Kontinente zu erobern. Allerdings nicht hier, sondern auf Paradise, einem Planeten im Orion-Sektor... Bis zu vier „zivilisierte“ Könige (menschlich oder digital) und ein stets elektronischer Eingeborenen-Chef können am lukrativen Rin-

gen um Kolonien teilnehmen, wobei die Zivi-Monarchen auf einem zentral gelegenen Inselkontinent beginnen. Nun nimmt die Geschichte phasenweise ihren Lauf: Im Strategie-Abschnitt werden Conquestadoren (spanisch für „Eroberer“) und einfache Kolonisten angeworben, was nicht gerade billig ist. Die Conquestadoren, also Admiräle, Generäle, Gouverneure und (Stadt-) Kommandanten, werden dann vom Spieler direkt gesteuert, die Siedler hingegen sind einfach nur deren Anhänger und taugen halt zum Siedeln. Damit in Zukunft

alles wie von selbst geht, darf man schließlich auch in diverse Forschungsgebiete investieren, z.B. Schiffsbau oder Ökonomie. Die anschließende Aktionsphase simuliert zusammen mit dem vorhergehenden strategischen Teil immer ein Vierteljahr.

Während dieser Aktionsphase kann man Versorgungsgüter kaufen, die 60 x 60 Quadratfelder große Welt erforschen bzw. kolonisieren, den Staatssäckel durch Goldtransporte füllen und vieles mehr – nacheinander verbrät jeder Conquestador so seine (erfahrungsabhängigen) Kommando- bzw. Bewegungspunkte. Ebenso gut können nun aber auch Rangeleien mit den Konkurrenten ausgefochten werden; mal zu Wasser, mal zu Lande und je nach Wunsch mehr oder weniger detailliert. Für erfolgreiches Erobern gibt es Siegpunkte, und sobald ein Spieler 50.000 davon eingeheimst hat, spätestens aber im Jahr 2000, ist alles zu Ende.

Soviel zur Komplexität. Leider ist die Präsentation schon nicht mehr ganz so berauschend wie die Vielfalt der Optionen: Der Hauptscreen mit seiner 2D-Landkarte und die bunten Zwischenbilder bieten gehobenen Durchschnitt, Titelmusik, Samples und FX sind gar nicht mal schlecht. Fast schon grimmig wird's dage-

gen bei der verschachtelten Maus-Menüsteuerung, die nun wahrlich kein Vorbild an Übersichtlichkeit und Bequemlichkeit ist. Dazu gesellt sich eine deutsche Anleitung, die eigentlich nur für die C 64-Urversion gedacht ist – über die kleinen Eigenheiten der „Freundin“ informieren Ergänzungsblätter. Tja, warum einfach, wenn's kompliziert auch geht?

Es macht also schon ein bißchen Mühe, bei Conquestador den vollen Durchblick zu bekommen – wer sich jedoch die Mühe macht, wird mit einem Strategical belohnt, dessen Komplexität keinerlei Wünsche offen läßt! (jn)



## Conquestador

Grafik:	58%
Sound:	64%
Handhabung:	42%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	66%

### Variabel

Preis: ca. 99,- DM  
Hersteller: German Design Group  
Genre: Strategie

Spezialität: Zwei Disketten incl. Szenario-Generator, Aufkleber mit in der Box.



Klumbumbus unterwegs...



# SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten\*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.  
...Oder einfach zurückgeben.

## WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

# DÜRFEN'S 2 MB MEHR SEIN ?



Speichererweiterung für Amiga 500: Auf 2,5 MB, abschaltbar, 0-Wait-State, 3 Jahre Garantie, neue SMD-Technik (Nie mehr Wackelkontakte), Super Slim-Line-Design:

# 222 DM

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

**W-2000 Hamburg 76**, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633

**O-3014 Magdeburg**, Braunschweiger Str. 104

**W-3200 Hildesheim**, Kardinal-Bertram-Str. 32, Tel.: 05121/35686

**W-3300 Braunschweig**, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231

**W-4000 Düsseldorf 30**, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187

**W-4050 Mönchengladbach**, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556

**W-4100 Duisburg 1**, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084

**W-4250 Bottrop 1**, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973

**W-4300 Essen 1**, Moltke Str. 36, Telefon auf Anfrage

**W-4690 Herne**, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

**W-5000 Köln 1**, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806

**W-5500 Trier**, Zuckerberg 21, Tel.: 0651/40532

**W-5600 Wuppertal**, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118

**W-5787 Olsberg**, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753

**W-5880 Lüdenscheid**, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900

**W-6000 Frankfurt a.M.**, Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180

**W-6600 Saarbrücken**, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771

**W-6650 Homburg**, Karlsberg Str. 16, Tel.: 06841/15142

**W-6800 Mannheim**, Jungbuschstr. 3, Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203

**W-8000 München**, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764

**W-8134 Pöcking**, Schloßberg 2 im Bahnhof Passenhofen, Tel.: 08157/4088

**W-8500 Nürnberg**, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744

**W-8900 Augsburg**, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993

**Info-Telefon: 0211/494862**

**SOFT & SOUND Versandzentrale: Essener Str. 4, W-4250 Bottrop 1, Tel.: 02041/20424**

\*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (Mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!



# FORT APACHE

Western von gestern?

„Rorke's Drift“ war mies, „Cohort“ war ganz mies, und die seither erschienenen Strategicals von Impressions waren dermaßen mies, daß wir uns den Test gleich gespart haben. Und jetzt kommt's: Ihr neuestes Werk ist gar nicht mal sooo mies!

Dabei gibt's wieder nur viele Soldaten, viel Mausgeklicke und ein bißchen Strategie: Man befiehlt diesmal eine Spezialeinheit der U.S. Kavallerie und darf sich mit Viehdieben, Indianern und sonstigen Outlaws rumärger. Man kann seine Cowboys sowohl einzeln als auch in der Herde steuern, sie zu Fuß oder mit dem Pferd losschicken und mit allerlei Waffen (Degen, Pistolen, etc.) kämpfen lassen. Wundersamerweise werden hier nicht bloß mehr Statistiken denn je und ein ziemlich großes Aktionsgebiet offeriert, sondern sogar ein paar wirk-

lich brauchbare Missionen! Eisenbahnen, Siedlertrecks und Farmen gilt es zu schützen – dabei sollen die eigenen Kujungen gleichzeitig auch zu fähigen Soldaten heranreifen (Beförderungen). Die Kampfsteuerung wurde weitgehend „entkrampft“, die Benutzerführung ist generell etwas logischer geworden, und sogar der Mauszeiger kann nun halbwegs vernünftig bewegt werden. Wow!

Aber ehe Ihr uns jetzt Fort Apache für ein rundum gelungenes Spiel haltet, seien schnell die Schwachpunkte aufgezählt: Grafik und Sound haben sich nur unwesentlich geändert bzw. verbessert, die Benutzerführung könnte getrost noch logischer sein, und die deutsche Übersetzung der Screentexte spricht teilweise mit gespaltenen Zunge. Trotzdem: Wenn das so weitergeht, müßte das nächste Impres-

sions-Game ja praktisch schon richtig was taugen... (mm)



## Fort Apache

Grafik:	50%
Sound:	44%
Handhabung:	42%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	44%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Impressions	
Genre: Strategie	

Spezialität: Spiel in deutsch, der beste (historische) Teil der Anleitung ist aber englisch.



Hier kommt die Kavallerie...

# SUPAPLEX

Klassik ohne Klasse

Wer den C 64-Klassiker „Boulder Dash“ kennt, der kennt auch Kingsofts Amiga-Remake „Emerald Mine“. Wer beides nicht kennt, kann ja mal unsere Klassiker-Seite aufschlagen, alle übrigen dürfen hier und jetzt das Remake vom Remake kennenlernen...

Wie gehabt sammelt ein kleines Männchen in labyrinthartigen Räumen Diamanten ein, weicht dabei allerlei Bomben, Säuretropfen und sonstigen Gegnern aus und versucht, den Ausgang zu finden. Halt, stimmt nicht ganz. In Supaplex ist das kleine Männchen nämlich kein kleines Männchen, sondern eine rote „PacMan“-Kugel mit gelben Ohrringen. Die Pille mit Ohren klaubt also haufenweise Gegenstände auf, bekommt Probleme mit explodierenden gelben oder orangen Scheiben oder flüchtet vor scheerenartigen Wesen – und das insgesamt 111 Level lang.

Freilich, ganz so einfach ist die Sache nun auch wieder nicht. So gibt es z.B. nur einseitig durchlässige Wände, oder Gegner, die man erst mit einem herabstürzenden Felsbrocken erledigen muß, damit sie den Gegenstand herausrücken, den sie mit sich herumschleppen. Supaplex ist daher auch kein hundertprozentiges Plagiat, sondern bloß ein fünfundneunzigprozentiges – immerhin

taucht da und dort mal ein neues Feature auf. Andererseits existiert hier nicht mal ein Zwei-Spieler-Modus. Grafik und Sound sind von ergreifender Schlichtheit, und die Steuerung ist ein bißchen hakelig. Kurz und gut, die Action-Tüftelei ist durch's viele Kopieren nicht unbedingt besser geworden, aber das kennen wir ja schon von Videofilmen. Wer kein softwarehi-

storisches Interesse an Supaplex hat, sollte sich daher lieber ans Original, sprich an „Emerald Mine“ halten. (C. Borgmeier)



## Supaplex

Grafik:	28%
Sound:	42%
Handhabung:	40%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	39%
Für Anfänger	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Dream Factory	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Kurios: Um in die Highscoreliste zu kommen, muß man alle 111 Level lösen!



Die Pille kenn ich doch?!



# MICROPROSE GOLF

3D-Golf

**Der Amiga Joker meint:**  
Microprose Golf bringt  
die dritte Dimension ins  
Spiel!

**Frage:** Braucht die Welt eigentlich wirklich noch ein weiteres Golfprogramm?  
**Antwort:** Warum nicht?  
**Frage:** Braucht die Welt dieses Golfprogramm?  
**Antwort:** Warum nicht?

Denn besonders grafisch weiß Microprose Golf zu beeindrucken: Es sind satte sechs Plätze vorhanden, wo vom Tee bis zur Fahne jeder Schlag in aufwendigem 3D präsentiert wird. Auch Optionen gibt es im Überfluß, beispielsweise elf verschiedene Spielmodi (Strokeplay, Matchplay, Turnier, Üben...); es können bis zu vier Golfer mitmachen, wovon der Computer maximal drei übernimmt. Wie im wirklichen Leben hat man ein Handicap, für jeden Teilnehmer gibt es ausführliche

Statistiken, die sich ebenso auf Disk speichern lassen wie besonders gelungene Schläge.

Vor dem Abschlag wird das Loch in der Übersicht gezeigt, dann kommen die üblichen Einstellungen, also Richtung und Stärke des Schläges, Spielerhaltung etc.. Außergewöhnlich ist dabei die Screenanzeige: statt des typischen „Fieberthermometers“ zeigt eine Kreislinie um das Spieler-sprite herum die gewählte

Schlagstärke an. Anschließend kann man dabei zuschauen, wie der Ball durch die Luft fliegt, und zwar aus allen möglichen Perspektiven – darunter sogar eine, bei der die Kugel scheinbar von einer Kamera verfolgt wird.

Sound und Steuerung sind insgesamt tadellos, und die Polygon-Grafiken sehr gelungen, wenn auch vielleicht nicht jedermanns Geschmack. Dank der zahlreichen und teilweise neuen

Features ist Microprose Golf also bestimmt keine schlechte Wahl, nur hat „PGA Tour Golf“ halt immer noch das etwas bessere Handicap... (Kate Dixon)



## Microprose Golf

Grafik:	76%
Sound:	69%
Handhabung:	80%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	72%

Variablel

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Microprose

Genre: Sport

**Spezialität:** In deutsch erhältlich, speicherbar ist fast alles (Spielstände, Statistiken etc.)



# SKY CABBIE

Taxler-Blues

Es war einmal, da sorgte am C 64 ein Game namens „Space Taxi“ für Aufsehen – nicht etwa, weil es so toll war, sondern weil es damals schon mit Sprachausgabe aufwarten konnte. Heutzutage reißt ein knappes „Hey, Taxi“ aber keinen mehr vom Fahrersitz...

Auch sonst ist Kingsofts Neuauflage kein Reißer, Sky Cabbie ist am Amiga genau der gleiche biedere Plattform-Langweiler, wie es die Vorlage am 64er war. Die Spielidee erschöpft sich nach wie vor darin, andauernd mit einem futuristischen Taxi zwischen Plattformen hin und her zu fliegen und so Passagiere zu befördern – mal durch enge Gänge, dann muß an einem lavaspuckenden Vulkan vorbeimanövriert werden, oder es ist nur ein winziger Bildausschnitt zu sehen. Flotte Taxler kassieren Bonuspunkte, Trödlern geht hingegen auf halber Strecke

das Kerosin aus, und eines der neun Leben ist dahin. Die Trägheitssteuerung à la „Thrust“ wäre ja noch ganz witzig, genau wie die Möglichkeit, im Zwei-Spieler-Simultanmodus Fluggäste von der Konkurrenz zu stibitzen bzw. den Widersacher abzuballern – bloß ist das Game technisch so bescheiden, daß einem das Lachen bald vergeht!

So können die vier Schwierigkeitsgrade zwar

mit je acht unterschiedlichen Hintergrundbildern aufwarten, doch was hilft's, wenn sie allesamt fad sind? Und wenn die zuckeligen Sprites kaum animiert sind und aussehen, als hätte mein sieben-jähriger Bruder sie verbrochen? Und wenn es Musik nur im Titelbild gibt, ansonsten bloß magere Samples aus der Box quäken? Und wenn man bei einer Floppy auch noch andauernd Disks wechseln darf? Nix hilft's!

**Merke:** Nicht aus jedem Grufti wird im Amiga-Kleid automatisch ein mondäner Prinz... (rl)



## Sky Cabbie

Grafik:	29%
Sound:	31%
Handhabung:	52%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	24%
Preis/Leistung:	21%
Red. Urteil:	26%

Variablel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Kingsoft

Genre: Geschicklichkeit

**Spezialität:** Zwei Disks, Pausenfunktion, Highscoreliste wird gespeichert.



Gibt's hier keine U-Bahn?



MIT KLÖTZEN GEKLECKERT?

## DROP IT

Neue Gesichter sieht man ja immer gerne – besonders, wenn sie mit einem neuen Spielchen einhergehen. Und ganz besonders natürlich, wenn das Spielchen zum Taschengeldtarif feilgeboten wird!

Der neue Mann am Markt heißt Peter Hölterhoff, seine (ebenfalls neue) Firma PeGAH-Soft. Sein Denkspielchen ist natürlich auch neu, damit finden die Neuigkei-

vier oder gar fünf übereinstimmenden Steinchen zustandebringt, kassiert besonders viele Points, und sobald das Brett voll ist, hat der Bessere gewonnen.

Eine gerade ausreichende Optik, dreikommasieben FX und die ordentliche Maussteuerung (als zweiter Player muß man allerdings „gegen“ den Stick kämpfen) ergeben zusammen mit dem variablen Zeitlimit zwar eine recht nette Tüftelei, aber



ten allerdings ein abruptes Ende – Drop It bietet letzten Endes nur die 773ste Steinerre. Besondere Besonderheiten sucht man leider vergeblich: Ein Brett aus  $11 \times 14 = 156$  Feldern soll von ein bis zwei Tüftlern mit bunten Klötzchen gefüllt werden, die dank sechs verschiedener Farben und zehn Symbolen in insgesamt 60 Modellen verfügbar sind. Aber hallo, das beginnt sich ja verdächtig nach „Ishido“ anzuhören?! Richtig, und (fast) genauso geht's auch weiter: Sechs Steine liegen von vornherein auf dem Brett, vier in den Ecken und zwei in der Mitte. Alle weiteren erscheinen nun am rechten Screenrand und sind möglichst flott und möglichst neben/über/unter einem Gegenstück zu plazieren. Das gleiche Symbol als Nachbar bringt ebenfalls Punkte, und notfalls ist auch dieselbe Farbe nicht ganz umsonst. Wer eine Gruppe aus drei,

„Ishido“ ist doch viel optionsreicher und überhaupt um Klassen besser. Dafür ist Drop It halt billiger... (jn)



### Drop It

Grafik:	28%
Sound:	11%
Handhabung:	61%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	50%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	46%

#### Variabel

Preis: ca. 40,- DM  
Hersteller: PeGAH-Soft  
Genre: Strategie

Spezialität: Voller PAL-Screen, deutsche Anleitung auf der Disk, Highscores werden gesaved.

NOMEN EST OMEN

## PROJEKT IKARUS

„Gut gemeint“ ist ja meistens das genaue Gegenteil von „gut gemacht“ – so gesehen war Data Beckers Low Budget Rollenspiel sicher bestens gemeint!

Im Jahre 2232 hat der namhafte Düsseldorfer (Software-) Verlag ein paar eklige Aliens entdeckt, die einen irdischen Stützpunkt auf einer halbvergessenen Welt erobert haben. Um in der Kolonie wieder die gottge-

beides zu. Aber selbst davon abgesehen kann die Handhabung (trotz Iconsteuerung und Automapping) nicht überzeugen, auch der Screenaufbau ist schaurig. Halbwegs gelungen sind lediglich das 3D-Grafikfenster, die plastischen Beschreibungen der Räume und vor allem die nette Begleitmusik. Aber Disco hin, Billigpreis her: Projekt Ikarus hält sich etwas zu genau an den klassischen Namens-



wollte Ordnung herzustellen, werden sechs wohltrainierte Recken losgeschickt, entweder selbstgebastelt oder als Instant-Team. Gleich bei der Ankunft legt der Helden-Raumer einen satten Total-schaden auf's interplanetarische Parkett, unser Sextett kann sich mit knapper Not in die anscheinend menschenleere Station retten. Dort erlebt der Spieler dann seine persönliche Bruchlandung...

Denn „menschenleer“ heißt ja noch lange nicht „gegnerleer“, und wer sich mal stundenlang durch die umständlichen Kampfmenüs gewühlt hat, nur um dann zuzusehen, wie seine Schützlinge mangels Schußwaffen bei der nächstbesten Gelegenheit von den windigsten Ratten zerbissen werden, der sucht bereits nach dem Netzschalter. Hier hat entweder das deutsche Handbuch böse Mängel, oder das Programm böse Bugs – vermutlich trifft

vetter – der ist ja letztlich auch kläglich abgestürzt. (jn)



### Projekt Ikarus

Grafik:	34%
Sound:	62%
Handhabung:	24%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	27%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	30%

#### Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 39,- DM  
Hersteller: Data Becker  
Genre: Abenteuer

Spezialität: Zwei Disketten, auf der zweiten wird gesaved. Wer eine Kopie machen will, braucht einen Nibbler.



# KLASSIKER EMERALD MINE

Eine Binsenweisheit: Viele der besten Spielideen verdanken wir den guten, alten Acht-Bittern. Was war das für eine Freude, als Kingsoft im Jahre 1987 ein Amigagame veröffentlichte, dessen Verwandtschaft mit „Boulder Dash“ nur durch Weggucken zu übersehen war!



Was zwei Jahre zuvor noch am C 64 bzw. Atari XL die Nächte lang gemacht hatte, bedrohte nun auch uns mit Suchtgefahr ersten Grades – eine geniale Kombination aus Puzzerei und Geschicklichkeitstest. Und das Beste: Emerald Mine wanderte von Anfang an unter 30 Marker über den Ladentisch!

Am 64er hieß der Held Rockford, nun hatte er zwar keinen Namen mehr, aber immer noch den selben Lebensinhalt: Unter extremem Zeitdruck buddelt er sich durch die Erde, um Diamanten und Smaragde (englisch: Emerald) aufzusammeln und dann schleunigst zum Ausgang in den nächsten Level zu rennen. Da der kleine Wühler unbewaffnet arbeitet, kann er seinen zahlreichen Feinden nur beikommen, indem er herumliegendes Dynamit nutzt oder im richtigen Moment Felsbrocken „untergräbt“, sodaß sie dem Gegner auf den Kopf fallen (aber keinesfalls ihm selbst!). Zu Beginn ist das noch recht einfach, aber von Level zu Level werden die Gefahren vielfältiger: Verfolgungswütige Roboter treiben ihn in ein Säurebad, Amöben breiten sich über das gesamte Spielfeld aus, und Fresser vertilgen die dringend benötigten Edelsteine. Oft ist der Ausgang nur durch Tore erreichbar, zu denen erstmal der Schlüssel gefunden werden muß, dazu gilt es, allerlei Kleinigkeiten herauszuknobeln – wie man Steine in Diamanten verwandelt etwa, oder daß Käfer gelegentlich zu Schlüsseln mutieren. Das Allerschönste dabei ist die



Abwechslung, denn ein Abschnitt ist nur mit Gehirnschmalz zu lösen, der nächste wiederum erfordert flinke Reaktionen.

Bereits die Erstausgabe hatte über 100 Level zu bieten, dem zweiten Teil wurde sogar ein Editor spendiert, mit dem man sich eigene Smaragdminen basteln kann. Das haben denn auch ein paar Leuten getan, und daraus entstand vor anderthalb Jahren Teil drei, der dank seines gepfefferten Schwierigkeitsgrades den Beinamen „Professional“ trägt. Freilich, optisch war Emerald Mine noch nie „Professional“, das mäßig animierte Strichmännchen und die Blockgrafikumgebungen hätten gerade mal einem Spectrum zur Ehre gereicht – lediglich das multidi-

rektionale Scrolling wäre dort wohl kaum so soft ausgefallen. Aber das ist hier alles unwichtig, genau wie die Soundkulisse aus dürftiger Musik und sparsamen FX. Was zählt, ist der Spielspaß, und da kann nicht einer der zahlreichen Clones (z.B. „Rockford“ oder „Supaplex“) mithalten. Keiner bietet eine so gute Steuerung und so einfallsreich gestaltete Level; kaum einer kann dem Zwei-Spieler-Simultansmodus oder der speicherbaren Highscoreliste mit 30 Einträgen pro Modus paroli bieten. Und daß man hier jederzeit da ins Spiel einsteigen kann, wo man zuletzt ausgestiegen ist, kann ja auch heute noch als vorbildlich gelten. Zum guten Schluß noch eine gute Nachricht: In Kürze will Kingsoft Emerald Mine IV veröffentlichen, diesmal mit aufgebohrter Grafik und aufgepepptem Sound. Noch besser werden es die Besitzer eines CDTV's treffen, sie bekommen bald alle vier Teile auf einer einzigen Schillerschleibe! (rl)

## Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	39% – 28%
Sound:	42% – 35%
Handhabung:	80% – 80%
Spielidee:	87% – 69%
Dauerspaß:	88% – 78%
Gesamteindruck:	85% – 72%
Für Fortgeschrittene	



# COMPUTERABC

**Insellösung:** Wenn jemand alles hinschmeißt und sich in die Südsee verzieht, dann ist das zweifellos eine Insellösung. Hier ist aber mehr ein komplettes EDV-System mit fest integrierter Software gemeint, das nur einem einzigen Zweck dient – beispielsweise diese Textverarbeitungscomputer, mit denen man nix anderes machen kann, als eben Text verarbeiten.

**Installation:** Davon ausgehend, daß wir hier nicht über Klempner und Elektriker reden, könnte man auch von einer Anpassung der Software an den vorhandenen Computer sprechen. Oder aber von der betriebsfähigen Abspeicherung auf Harddisk bzw. Diskette.

**Instruktion:** nur ein vornehmeres Wort für „Befehl“. Falls Ihr nicht wißt, was das ist – beim Bund wird man es Euch schon beibringen!

**Integer:** Integre Menschen sind unbescholten und unbestechlich – so wie wir. Integre Werte hingegen sind ganzzahlig (ohne Kommastellen), liegen auf 16-Bit-Rechnern im Bereich von -32768 bis +32767 und verbrauchen besonders wenig Speicherplatz, wodurch sie besonders schnell verarbeitet werden können.

**Integration:** Einzelteile zu einer Gesamtheit vereinigen – nix anderes ist damit gemeint. Man findet diesen Vorgang in der hohen Politik (europäische Integration) ebenso wie beim kleinen Bruder, wenn der sich ein Legohaus zusammenbastelt. Natürlich treibt die Integration auch in der Datenverarbeitung ihr Unwesen: Ein Chip etwa setzt sich aus vielen winzigen Schaltelementen zusammen, um die 10 Millionen pro Stück sind

heute schon ohne weiteres machbar.

**Integriertes Paket:** ein Software-Paket, das sich aus mehreren Einzelprogrammen zusammensetzt. Für Firmen werden viele solcher Pakete geschnürt, etwa aus einer Textverarbeitung, Datenbank und einer Tabellenkalkulation.

**Integrität:** Meine Güte, das klingt ja alles gleich! Diesmal ist aber lediglich gemeint, ob gespeicherte Daten auch okay sind und mit der Wirklichkeit übereinstimmen. Bei hoher Datenintegrität ist alles bounty, bei niedriger gibt's nur Müll als Output oder gar einen sofortigen Gruß vom Guru.

**Intel:** Seit 1971 einer der bekanntesten amerikanischen Hersteller von Chips – sozusagen das elektronische Gegenstück zu Bahlsen...

**Intelligenz:** Genau das, was Brork fehlt, Ihr jedoch im Überfluß besitzt – wollen wir wenigstens hoffen! Was nun den Computer angeht, werden Teile eines EDV-Systems dann als intelligent bezeichnet, wenn sie über Funktionen verfügen, die normalerweise nur die Zentraleinheit hat (z.B. einen Arbeitsspeicher oder gar ein Rechenwerk). Besonders interessant wird es natürlich bei der sogenannten künstlichen Intelligenz (AI für „Artificial Intelligence“). Gemeint ist, daß der Rechenknecht das kann, was im allgemeinen nur Menschen können – Informationen sinnvoll miteinander verknüpfen, Wichtiges von Unwichtigem selbständig trennen, etc. Genaugenommen gibt es sowas heutzutage nur ansatzweise, sonst wäre der aktuelle Schachweltmeister ja längst ein Computer. Falls Ihr aber in den Weihnachts-

ferien zufällig so ein Teil basteln solltet, schickt's uns ruhig mal zum Testen vorbei.

**Intelsat:** nicht etwa ein Satellit, der von den Jungs der Intel-Company produziert wurde, sondern die Abkürzung für „International Telecommunications Satellite Corporation“ – ein internationaler Verein, der Nachrichtensatelliten betreibt.

**Interaktion:** Mit diesem schönen Wörtchen gehen nicht wenige Hersteller auf Käuferfang für ihre Computergames, und zwar insbesondere bei Adventures. Ein interaktives Programm ermöglicht, daß Mensch und Maschine sich gewissermaßen „unterhalten“, wobei ersterer auch in den Ablauf eingreifen und so die Geschehnisse beeinflussen kann.

**Interface:** das coole englische Wort für den lauwarmeren deutschen Begriff „Schnittstelle“. Und das ist natürlich nix anderes als die Übergangsstelle zwischen zwei Geräten oder Bauteilen, etwa zwischen Rechner und Drucker. Da steckt man dann einfach das passende Kabel rein, und schon kann der fröhliche Datenaustausch beginnen.

**Interpreter:** ein spezielles Programm, das die Befehle einer Programmiersprache schön nacheinander ausführt – beim Amiga macht der Interpreter z.B. den Hauptteil von Amiga-BASIC aus. Der Witz ist nun der, daß Programmiersprachen vom Rechner ja nicht direkt verstanden werden, sondern erstmal in Maschinensprache übersetzt gehören. Diese Aufgabe übernimmt der Compiler, jedoch verbrät er das gesamte umzusetzende Programm auf einen Schlag. Falls sich nun aber Irrtümer

eingeschlichen haben, darf man mit dem Compilieren nochmal von vorn anfangen. Der Interpreter hingegen liest Zeile für Zeile des digitalen Werkes und führt den Befehl *sofort* aus, wobei etwaige (Form)-Fehler augenblicklich auffallen und beseitigt werden können. Die Methode ist zwar langsam, aber praktisch.

**Interrupt:** englisches Wort für „Unterbrechung“. Gemeint ist hier die Unterbrechung eines laufenden Programms, was ganz verschiedene Ursachen haben kann – beispielsweise einlaufende Daten von Peripheriegeräten, die vorrangig bearbeitet werden müssen. Unbeabsichtigte Interrupts können aufgrund von Fehlern in Hard- oder Software auftreten (Guruguruguru...), auch simple Stromunterbrechungen gehören in diese Abteilung. Daher – möge der Saft ewiglich mit Euch sein!

**Intuition:** Endlich! Endlich ein Begriff, der nur für unsere „Freundin“ gilt. Intuition ist die berühmte Benutzeroberfläche am Amiga, wo mit Maus, Icons und Windows (das PC-Gegenstück heißt übrigens gleich „Windows“) bequem gewerkelt wird. Der Name ist hier Programm, nicht umsonst bedeutet der Begriff „Intuition“ im allgemeinen Sprachgebrauch soviel wie „gefühlsmäßiges Erfassen“. Und wer statt auf's Gefühl lieber auf die Tastatur setzt, für den hält der Amiga ja zusätzlich noch das CLI (Command Line Interface) bzw. dessen neueres Gegenstück SHELL bereit.



Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80

**Das Diskettenmagazin für den AMIGA**



# AMIGA Fun

**Ausgabe 1/92**

unverändliche Preiserhöhung

**DM 19,80**

**Gnome**

Das Jump & Run der

Spitzenklasse

Mehr Infos und  
Screenshots siehe  
Rückseite



# RUHMESHALLE

Na, habt Ihr Weihnachten gut überstanden? Habt Ihr schöne Geschenke bekommen? Sicher habt Ihr das, aber hier und heute feiern wir noch nach - vielleicht hast ja gerade *Du* Glück gehabt und einen unserer Preise gewonnen...

## Up & Down

Mit Mig 29M Super Fulcrum steigt auf:

*Torsten Schenke, Gera*

Die harte Nova bekommt:

*Jan von Hofe, Lüdenscheid*

Starflight 2 geht an:

*Alexander Carbin, Stolberg*

Je einen bunten Joker Ordner gewinnen:

*Ludwig Kaselowsky, Isenbüttel*

*Andre Nestler, Wolfsburg*

*Jürgen Wilke, Göppingen*

## Stromausfall

Mit Speed Circuit beschleunigt:

*Uli Waldecker, Schifferstadt*

*Britannia gewinnt:*

*Rodrigue Schäfer, Berlin*

## Der Kicker Cup

Die sportliche Grandlam Compilation heimst ein:

*Rainer Stoltz, Oberhausen*

Je ein Joker Shirt geht an:

*Estewan Preissing, Leinfelden*

*Jens Brade, Hamburg*

*Michael Lukas, Welzheim*

Je einen Joker-Ordner erhalten:

*Sascha Müller, Kirchlinteln*

*Florian Plenk, Hufschlag*

*Alexander Biehl, Duisburg*

## Seitenhiebe

Je ein tolles Amiga Game gewinnen:

*Oliver Hochstatter, NeuUlm*

*Walter Platl, Stambach*

*M. Bienert, Reichenbach*

Die richtige Antwort war übrigens: 16 - erstaunlich, wieviele von Euch das erraten haben.

## Es läuft noch

der Weihnachts-Festplatten-Wettbewerb, und zwar

bis zum 31.12.91. Ganz Flinke haben also durchaus noch eine Chance, wenn sie ihr Kärtchen noch heute abschicken. Die Frage war: Wieviel Arbeitsspeicher hat ein A2000 in der Grundausstattung? Und was gibt's zu gewinnen? Na, jede Menge Games natürlich, Festplatten und und und. Das Mitmachen lohnt auf jeden Fall - wir drücken Euch allen ganz fest die Daumen! So, das war's wieder für heute - wir gratulieren den glücklichen Gewinnern und wünschen Euch viel Spaß mit Euren Preisen. Bis zum nächsten Mal!

## Spiele

große Auswahl,  
Dauertiefpreise  
und Bestellservice  
für alle Systeme

## Spiele

## Fragen

Sie uns nach den  
aktuellen Preisen.  
Wir führen  
fast alles  
was das  
Herz begehrt



seit  
über 2



autorisierter  
Fachhändler

Jahren

Amiga 500 plus	844.-
2 tes MB Chip-RAM	149.-
A 2000 C	1199.-
CDTV Hammerpreis	1349.-
Tastatur schwarz	188.-
Aufpreis 1084S	490.-

3 1/2  
SOFTWARE

Computer  
Fachgeschäft

## Festplatten vom AMIGA-Profi

### =GVP=

### SCSI-II-Controller

1MB/s Datenübertragung  
alle bis 8MB aufrüstbar

je 1MB RAM-Modul 95.-

für A500 extern incl. Netzteil

A500-HD8+ 52 MB 1149.-

A500-HD8+ 105 MB 1499.-

für A2000 als Filecard

mit 52 MB Quantum 848.-

mit 105 MB Q. 1199.-

für alle Systeme  
fertig installiert  
und sofort betriebsbereit  
ab Kick 1.3 autobootend  
original deutsche Produkte

Ladengeschäft  
und  
Versand

### Supra

### SCSI-II-Controller

700 kB/s Datenübertragung  
für A500 extern

Expansionsbus durchgeführt  
bis 8MB aufrüstbar

mit 20 MB 688.-

mit 52 MB Quantum 988.-

mit 120 MB Q. 1399.-

für A2000 - 52MB Q. 748.-

mit 105 MB Q. 999.-

3 1/2 SOFTWARE - Wendenstr.45 - 33 Braunschweig - ☎ 0531-13624 Fax 45224



# SEITENHIEBE

Im neuen Jahr wird bekanntlich immer alles anders, die Gelegenheit ist also günstig wie nie: Anstatt eines Situationsberichts zur Lage der Redaktion oder einer weiteren Liveschaltung zum Geschlechterkampf widme ich die Seitenhiebe diesmal einem meiner Lieblingsgenres – den Wirtschaftssimulationen!

Schon richtig, ich teste keine Spiele, auch keine Wirtschaftssimulationen. Aber das hindert mich ja nicht daran, die Dinger gelegentlich zu spielen. Vor allem hindert es mich nicht daran, mir ein paar Gedanken zu machen, warum in diesem Genre in letzter Zeit immer weniger Hits zu finden sind. Zumal ich vermute, daß es den Wirtschaftsstrategen unter Euch so ähnlich geht wie mir. Man liest den Test (zunächst ohne das Game zu kennen) und wundert sich: Ein Hotel leiten, nach Kohle buddeln, Wein anbauen – das hört sich doch tierisch interessant an, warum nur fallen die Noten nicht höher aus? Wenn man die Teile dann sieht, wird's schon verständlicher. Besonders, wenn man die Möglichkeit hat, sich ALLE anzusehen... Zunächst fällt da mal auf, daß eine ziemliche Standardisierung eingekehrt ist, die Unterschiede beschränken sich vielfach nur noch auf die Thematik. Aber daneben gibt es noch einen viel gravierenderen Knackpunkt: Wirtschaftssimulationen sind heutzutage einfach schon ZU realistisch! Jetzt werden nicht wenige unter Euch aufheulen und behaupten, ein solches Programm könne gar nicht realistisch genug sein. Nun, früher, am guten alten 64er mag das gestimmt haben – heute ist Wirklichkeitsnähe massig vorhanden, nur leider auf Kosten von Spaß, Spannung und Esprit. Ich habe manchmal ganz einfach das Gefühl, daß die Herren Pro-

grammierer bei all dem Realismus vergessen, daß letztlich doch ein Spiel dabei herauskommen sollte!

Nun will ich hier keine verwegenen Theorien aufstellen, ohne sie zu untermauern. Man nehme z.B. den brandneuen „Steigenberger Hotelmanager“, dessen Realitätsnähe völlig außer Zweifel steht. Aber genau deshalb ist das Game auch so langweilig – Hoteliers sind halt auch im wirklichen Leben nicht gerade für ihren Abenteuergeist berühmt. Gleiches läßt sich übrigens auch von Winzern, Fußballmanagern, Spediteuren etc. behaupten. Machen wir nun die Gegenprobe mit einem Klassiker des Genres, „Ports of Call“. Hier wurde einfach noch viel mehr Wert auf Atmosphäre und dynamischen Spielablauf gelegt, inwieweit sich ein echter Reeder um Schmuggelaufträge oder den Spritvorrat seiner

Dampfer sorgen muß, darf hingegen bezweifelt werden. Und auch, daß es unaufhörlich Lotsenstreiks gibt, die den Boß zwingen, den Kahn höchstpersönlich in bzw. aus dem Hafen zu bugsieren, kann wohl kaum als besonders wirklichkeitsgetreu betrachtet werden.

Ein anderes Beispiel wäre hier „Sim City“. Gut, das Teil ist keine hundertprozentige Wirtschaftssimulation, bezieht seinen unbestreitbaren Reiz aber auch aus dem scheinbaren Realismus. Die Betonung liegt auf scheinbar, denn sooo realistisch ist der Städtebau in Wahrheit keineswegs. Man denke nur daran, daß die Sims auch winzige Straßenteilstücke, die man mitten in die Pampa baut, mit Begeisterung befahren. Und dennoch: Hier sieht man die Stadt wachsen, hier tut sich was, und vor allem – hier kann man ernsthaft ins Geschehen eingrei-

fen! Und genau dieser schöpferische Funke fehlt bei vielen „Realos“, da hilft es gar nichts, wenn auch in einem wirklichen Hotel der Koch gelegentlich wegen eines Grippeanfalls ausfällt... Soweit meine Überlegungen zum Thema, aber vielleicht seht Ihr die Dinge ja ganz anders? Dann würde ich mich freuen, von Euch zu hören, so von Zocker zu Zockerin. Aber möglicherweise habt Ihr ja mangels Stoff zu wenig Erfahrung mit dem Genre? Dann könnte Euch die Teilnahme an meinem kleinen Preisausschreiben zu mehr Basiswissen verhelfen, denn diesmal gibt's drei tolle Wirtschaftssimulationen zu gewinnen! Tja, wie könnte es auch anders sein? Und auch das könnte nicht anders sein, um in die engere Wahl zu kommen, müßt Ihr mir eine Frage beantworten. Ich mach's auch ganz leicht:

**Wie lautet der Titel von Starbytes Weinbauern-Simulation?**

Also getestet haben wir das Spiel bereits im Oktober, und auf dieser Seite wurde es sogar zitiert – wer da nicht draufkommt, hat auch keinen Preis verdient! In diesem Sinne wünsche ich Euch ein nicht nur wirtschaftlich erfolgreiches Jahr,

Eure Brigitta

Joker Verlag  
„Seitenhiebe“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar









Und wenn die Gartenzwerge im neuen Jahr nur noch Strohhüte tragen – ist mir doch egal! Das Know How bleibt jedenfalls so, wie es im vergangenen Jahr auch schon war – oder doch nicht? Na ja, zu einem kleinen Special in Sachen Freezer haben wir uns dann doch hinreißen lassen...

Ob Ihr's nun glaubt oder nicht, auch in diesem nahezu brandneuen Jahr sind wir unglaublich gierig auf alles, was Ihr uns zum Thema Cheats, Tricks, Tips, Lösungen, etc. zu bieten habt – also schnell sämtliche Schubla-

den durchkramen und das ganze Zeug an folgende Adresse verfrachten:

**Joker Verlag**  
**Know How**  
**Untere Parkstr. 67**  
**8013 Haar**

Wie, ist uns dabei so ziemlich schnurzpiepegal; Hauptsache schriftlich, schnell und möglichst leserlich. Und damit Ihr nicht schon zu Beginn des neuen Jährchens mit leerem Geldbeutel da steht, kassiert Ihr obendrein

für jeden veröffentlichten Beitrag stolze 30 bis 200 Märker, je nach Umfang und Aktualität. Also nix wie ran an's Schreibgerät!

<b>Gelöst:</b>	Codename: Iceman	Leonardo	Trex Warrior	<b>Freezer-Adressen zu:</b> Lost Patrol Navy Seals Player Manager Speedball Speedball II Switch Blade Toki Xenon II
Midwinter II	Deuteros	Necronom	Whirlwind Snooker	
<b>Karten zu:</b>	Double Dragon III	Oh no! More Lemmings		
Midwinter II	Drachen von Laas	Pacland		
<b>Tips und Cheats zu:</b>	F/A-18 Interceptor	Rodland		
Apidya	Final Fight	Silent Service II	Chambers of Shaolin	
Baby Jo	Hydra	Sliding Skill	Final Whistle	
	International Karate	Spindizzy Worlds	Flood	
	Kathedrale	The Oath	Gods	
	Leander	Thunder Jaws	Lemmings	

## Hilfe! Fragen?!

Jens aus Einbeck hat gleich mit zwei Spielen Probleme. In **Bard's Tale** blockiert der Hawkslayer im Feroist's den Weg, weil Jens die Antwort auf seine Frage nicht kennt.

Auch bei **Immortal** findet er sich in der dritten Ebene einfach nicht zurecht. Wer weiß Bescheid und hilft ihm ein wenig auf die Sprünge?

Mit dem jüngsten Knaller der Gebrüder Bitmap, **Magic Pockets**, hat Matthias so seine Schwierigkeiten. Nachdem man nämlich den ersten Kaugummiautomaten betätigt hat, wird man nach oben katapultiert. Am Ende des rechts abgehenden Ganges befindet sich ein weiterer Raum, den man durch einen kleinen Sprung nach oben erreichen kann. Alles schön und gut, aber wie zum Henker verläßt man diesen Raum wieder?

Und weil wir gerade beim Thema Brüder sind, geht's weiter mit den **Blues Brot-**

**hers**. Stefan hat sich im Kaufhaus bereits die Gitarre unter den Nagel gerissen, hat nun aber keinen blassen Dunst, wie man das Einkaufszentrum wieder verläßt. (Anm.: Lieber Stefan, da mußt Du halt ein bißchen suchen. Kleiner Tip: immer Richtung Himmel!)

Zur Abwechslung mal eine Frage zu **Police Quest II**. Bernardino hat sich zwar genau an unsere Komplettlösung gehalten, zieht aber beim Gefecht mit Bains am Cotton Cove trotzdem immer den Kürzeren. Entweder er wartet, bis Bains aus dem Gebüsch hüpfte, dann stirbt er in der folgenden Schießerei, oder er tötet Bains, dann verliert er jedoch wegen Unachtsamkeit trotzdem. Oben am Bildrand entlang wandern bringt anscheinend auch nix! Wer kann ihm helfen?

Ein winziges Problemchen bei **Antares** läßt Ivan nicht mehr richtig schlafen. Wo zum Geier findet man

„DOVRAK“, der den Text übersetzen soll? Wer bereitet seinen Schlafstörungen ein Ende?

In **Swords of Twilight** macht der Schattenlord „BLAS“ mächtigen Ärger. Denn da der Kerl ständig „Mindblast“ oder „Slumber“ anwendet, kommt man einfach nicht an ihn ran. Weiß vielleicht irgendjemand, wie man dem Typen ordentlich eins überbraten kann?

Enrico versteht die Welt nicht mehr! Bei **Dragon's Lair II** sitzt er am Eßtisch und weiß nicht weiter. Muß man dort vom Stuhl verschwinden? Wenn ja, wie? Wenn nicht, was ist zu tun, um endlich aus dieser verflixten Szene herauszukommen.

**Fate – Gates of Dawn** ist trotz unserer Lösung immer noch eine ziemlich harte Nuß. Holger versucht nämlich schon seit geraumer Zeit verzweifelt, das Königsschloß in Larvin zu errei-

chen, steckt jedoch im dritten Level fest. Benutzt er hier die „Reise Kammer“ im Norden, landet er in einem Teilbereich des Levels mit drei weiteren Teleportern. Einen der beiden südlichen Teleporter konnte er bereits aktivieren; nur der andere will und will nicht funktionieren. Wie setzt man diesen (südlichsten Teleporter) in Gang?

Damit hätten wir's auch schon wieder! Fehlt noch unser gewohnter Aufruf: Wem es jetzt beim Durchlesen der einen oder anderen Frage wie Schuppen aus den Haaren (oder warn's die Augen?) gefallen ist, sollte nicht mehr länger zögern und die hilfreiche Antwort kurzum an unsere Adresse schicken. Daß Ihr uns selbstmurmelnd alle Euch quälenden Fragen anvertrauen könnt, wißt Ihr ja sowieso. Einfach Postkarte oder Brief mit dem Kennwort **Fragen** versehen und ab damit...



# Die Listigen

## Cheats

Sucht Ihr vielleicht zufällig einen Cheat zum brandneuen Karate-Knaller **Double Dragon III**? So ein Zufall, gerade den haben wir dem Programmierer höchstpersönlich aus der Nase gezogen: Genehmigt Euch mal eine kleine Kampfpause und schaltet entweder über Taste

**Oh no, more Lemmings** - die kleinen grünhaarigen Quälgeister sind wieder da. Na wenigstens könnt Ihr Euch dank Chris Frieden, schon jetzt in allen 110 Levels (100 Level plus 10 Two-Player Level) mit ihnen herumschlagen...

P oder F1 in den Pausenmodus... So, wer nun nicht bis 9 zählen kann, ist leider aufgeschmissen, denn sooft müßt Ihr die F9-Taste drücken, um den Cheat zu aktivieren. Habt Ihr's jedoch geschafft, und Euch dabei nicht mal verzählt, dürft Ihr gewissermaßen als Lohn für diese schwere Denkarbeit mit unendlich vielen Credits und somit auch unendlich vielen Leben weiterzocken. Da soll noch einer sagen, Computerzocker können nicht mal bis drei zählen...

Auch diesmal wieder mit

von der Partie - tausendund-ein Paßwort zu wirklich allem und jedem. Los geht's mit dem einzigen Code zum Ballgame **The Oath**: Gebt ELDDIM ein, und schwupps befindet Ihr Euch in Level drei.

Alle vier **Baby Jo**-Level lassen sich bequem mit folgenden Paßwörtern anwählen:

Level 2: YOUPI

Level 3: GLOUP

Level 4: MUMMY

Heißen Dank an dieser Stelle an Silvio Samadelli, der auch für den Oath-Code verantwortlich zeichnet.

Geradezu mit Lichtgeschwindigkeit trudeln bei uns die Beiträge von Gregor Mechttersheimer ein! Ihm verdanken wir sämtliche Paßwörter zu **Sliding Skill**.

Level 5: KAFFETASSE

Level 10: SENFTUBE

Level 15: WARMES BIER

Level 20: GUMMIBAUM

Level 25: VOLLER ASCHER

Level 30: LEERER FRIDGE

Level 35: LAME TV

Level 40: WEITER SO

Level 45: MUEDE FINGER

Level 50: STROMAUSFALL

Level 55: VOLLE PLATTE

Level 60: COLARAUSCH

Level 65: ASMONE RULES

Level 70: TIM IST MUEDE

Level 75: ALTER PORSCHE

Level 80: PAPPIGE PIZZA

Level 85: NIESER FREEZER

Level 90: HI TO ECLIPSE

Level 95: KONZENTRATION

Weiter geht's mit einigen Codes zu **Necronom** von Eric Tylla.

Für die Zonen RINGS, INFERNO und REM gilt der Code 10FAPAEMH; nach THE CORE, JUNGLE und OOZE gelangt man mit Code 2PFMHFJIN; SLIME AND FIRE oder IRON CHAMBER erreicht man über das Paßwort 1ABJGDCH; für GLOOPY oder MECHANOID gibt man 2ADHEEBCE ein; um ASTEROIDS, BEETLE JUICE und BONES zu besuchen, benötigt man Code 2DFMFPNIO. Soviel dazu...

Codewörter zu OH-NO MORE LEMMINGS

(für 2 Player Modus)

TAME:	CRAZY:	WILD:	HAVOC:	WICKED:	TAME:
Level 2: IHRTDNCCAD	Level 1: TFLCAHVFB	Level 1: BAHFWLIJCH	Level 1: GERPTNLEBN	Level 1: WFRBCIUNDO	Level 2: IHPTDKJCKP
3: LBTDLGADAO	2: FLCINTTGBE	2: IIPWLIKCS	2: MIPTFHGCCFL	2: NECKIUWORS	3: LPTDIJADKE
4: BTDLCTLEAH	3: NCCLWTFHBO	3: MFUDICELCJ	3: MPVFHFCDFH	3: IBALTWNPD	4: PTDIJIENED
5: TDLCAHVFAQ	4: CKLUTONING	4: PUDICMMNCS	4: RVFLGILEFE	4: BMTUFIQOK	5: TDJIAHTFEM
6: DLCAHVTAJ	5: CAHRUCILBF	5: UDICEITNCL	5: VNHFAHTFFO	5: CAHRVOLDMS	6: DIJIAHTTGEF
7: LCALVTDHAG	6: EHSUGLCXBR	6: DICMITUOCE	6: NHFINTVGFH	6: IHPVLFHCEN	7: IJALTDDHES
8: CINTTDLTAO	7: LRUFNCCLEBO	7: ICMETUDPCR	7: LGALVVWFHD	7: NPTDHGDEFE	8: JILTDDIHEL
9: CAHPUDLJAP	8: BUGCILMBG	8: CMETUDIQCE	8: FILTVNHIFN	8: PTDHGMNEEO	9: JAHFUDIJKN
10: IHRUDLCKAK	9: UNHCAHUNBP	9: BAHFVNTRDR	9: CAHRWFLJFO	9: VDLCAHVFEK	10: IHPUDIJKNG
11: MPUDLCALAG	10: GHBHTUORP	10: IHQVNMCCDO	10: IHRWFLGKFH	10: DLGIVHVGED	
12: RUDLCILMAQ	11: HBAMTUGPEN	11: MQTFILCEDDE	11: LPWNHFALEF	11: LCALVVDHEQ	
13: UDLCAHVNAJ	12: RTMTUHQHBF	12: RVFMCILEDP	12: PUFHGMMPFK	12: GILVVDLTFJ	
14: DLGIVHVOAS	13: BAIPTDIBCF	13: VFMCAHVFDI	13: UFGCEITNFD	13: GRIPUDHJEL	
15: LCALVDDPAP	14: XHRTDICCCS	14: FICMITTGDO	14: FHMETUOPH	14: MIPUDHCKFR	
16: GILVDDLQAI	15: MPTLHCADCI	15: ICMETTFHDL	15: HGMTUFPFJ	15: MPUDHCELEO	
17: CAHRTFLBBL	16: PVDNCIMECL	16: CILVVFMDH	16: FILTVNHQFG	16: RWDLGILMEK	
18: IHRTFLCCBE	17: VMIBAHUFCI	17: BAHFWNIJDK	17: CAHRVDMBGF	17: WLHFAHTNEE	
19: LRTFLCADBR	18: DMCIVHVGCO	18: MIPUFICKDP	18: MIPTDICCGL	18: DHFKITWOFI	
20: RTFLCILEBN	19: MCALVVDHCL	19: MPUFICELDM	19: LPTLMGEDGD	19: HGAMTWLPEN	
	20: CILVVDNICE	20: PUFICMMHDF	20: PTDICMMEGR	20: GILVVDLQES	

### A 2000 65 MB 799,-

Autoboottilecard, kpl. formatiert / inst., bootet mit KS 1.2.1.3, opt. 2.0, Autopark, FFS, MS-DOS partitioniert.

### JOYMO 49,-

electr. Umschalter, Joyst./Mousa, extrem klein, für alle Mod., kpl. Aufbau in SMD, eig. Herstellung, 1 Jahr Garantie.

### A 2000 8 MB Erw. 249,-

0 MB best., kpl. autoconfig. 0 WS, bestückt. Tagespreis tel. anfragen

### NEC 1037 A 199,-

ext., 3,5" Lfwk., abschaltbar, Metallgehäuse, amigafarben, eig. Herst. 100% komp., sehr leise

### NEC Double Power 399,-

wie vor, jedoch 2 Drives, einzeln abschaltbar, lange Anschlußl., Sonderlängen mögl.

A2000 Autoboottilecard, 31 MB, kpl. formatiert & installiert ..... 599,-  
 FUJITSU DL Serie komplett lieferbar! 24 Nadler, 180 cps, A4 (A3 quer), 7 Fonts, sehr leise, < 53 db, Color opt. Tagespreise tel.  
 Amegas Stereo Speaker System, exklusiv bei uns, z. B. f. alle Multisyncs, 2 Boxen, eingeb. Verstärker, regelb. Lautst., abschaltbar, 4 Lsp., Chinchanschl. .... 95,-  
 Nullmodemkabel, 2 m, verb. Amigas 29,-, 10 m-Vers. nur noch ..... 49,-  
 NEC 1036 A f. A 2000 int., inkl. Einbaumat., dtsch. Anl., 1 Jahr Gar. .... 229,-  
 NEC 1036 A als Ersatz f. A 500/1000 intern, DFO, sehr leise, kpl. mod. .... 229,-  
 EIZO 9060 S2, 14", 820x620, FTZ, TÜV, strahlungsarm, Test sehr gut ..... a. A.  
 Monitorkabel Amiga an Multisync 9-pol. 49,-, an 15-pol. Ms. .... 59,-  
 Monitorkabel Amiga an 1081/4/5, Philips CM8833, II... Mod. ang. .... 49,-

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.500 (zwölftausendfünfhundert) versch. Teile für Electronic, Hard- & Software. Komplettliste: Rückumschlag. Versand: UPS-Post-NN + Vkl.-Anteil, Scheckvork. + 7,-

Abdeckhauben Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formschön, Auszug  
 Amiga 500 ..... 22,- Amiga 2000 Tast. .... 22,-  
 A3000 Tast. .... 24,- A1081/4/5, CM 8833, + 14" Mon. .... 43,-  
 Fujitsu DL 900/1100 ..... 43,- Star LC 20, 24-200, 24-10... .... 29,-  
 Software: täglich Neuzugänge von United, Rushware, Bomico ...

AHS-Amegas  
 Hard- & Software Vertrieb  
 Laden + Versand: Schirngasse 3-5,  
 direkt gegenüber C&A  
 6360 Friedberg  
 Telefon 0 60 31 - 6 19 50

AHS



Tja, dann hätten wir da noch die beiden Paßwörter zu **Leander** von Christian Klein anzubieten.  
Level 2: ZXSP  
Level 3: LVFT  
Das war's dann auch schon wieder!

**Trex Warrior** zählt wohl zum schnellsten und schwersten, was der Bereich Vektor-Action im Moment zu bieten hat. Höchste Eisenbahn also für einen passenden Cheat, um allen gestrauchelten Weltraum-Gladatoren das Leben ein wenig zu erleichtern. Während des Ladevorgangs hält man die linke Maustaste und den Joystick-Feuerknopf gedrückt. Hört unsere Freundin nach einer Weile plötzlich auf zu laden, wird schnell KILL THE DROIDS (Leerzeichen beachten) eingegeben. Als Dank darf man sich über 9000 Credits, ein nettes Levelwahl-Menü und folgende Tastenbelegung freuen:

F1: Weaponcooler aktivieren

F2: Shieldreloader aktivieren

\*: Laserwahl

Wem die erscheinenden Kontrahenten nicht genug Action bieten, der kann sich außerdem mit nachstehenden Tasten zusätzliches Kanonenfutter in die Arena beamen:

W: Wasp

U: Saucer

G: Mortar

R: Assassin

O: Stunner

H: Cloaker

J: Jumper

L: Launcher

B: Miner

Na, denn mal viel Spaß beim großen Droiden-Schlachten wünscht Euch Chris Koch.

Ebenfalls auf das Konto von Chris geht der folgende Cheat zu **Final Fight**. Während der Vorspann über den Monitor flimmert, hämmert man solange auf die HELP-Taste, bis Haggar den Computer-Monitor anschaltet. Es erscheint (oh Wunder...) der Programmierer, stellt sich vor und aktiviert anschließend einen Cheat-Mode...

Probleme mit **Thunder Jaws**? Dann drückt doch mal irgendwann im Spiel

den linken Mausknopf, hält diesen gedrückt und tippt anschließend auf die Taste S. Fortan sollte ein Klick mit der rechten Maustaste genügen, um zum nächsten Spielabschnitt zu gelangen.

Gleich drei der listigen kleinen Hilfspender verdanken wir unserem Dauer-Cheater Klaus Vill.

Maritime Verfolgungsjagen bei **Hydra** werden mit folgendem Cheat zum reinsten Vergnügen. Denn gibt man während des Spiels KILLKILLKILL ein, so ist plötzlich die gesamte Tastatur mit allen möglichen Schummel-Features belegt. Und damit auch Ihr Euren Spaß beim Ausprobieren habt, verraten wir nur soviel: Die Taste F füllt den Treibstofftank wieder auf, und mit RETURN wechselt man zwischen den Waffengattungen. Den Rest findet mal schön brav selber raus...

Ein Level-Editor zu **Spindizzy Worlds** – na, das klingt doch interessant! Wählt zu Beginn wie gewohnt einen Cluster (Easy oder Hard) aus und drückt anschließend

gleichzeitig (!) SHIFT und E. Nun läßt man die SHIFT-Taste wieder los (E bleibt gedrückt!) und gibt DIT ein. Auf dem Monitor müßte sodann eine kleine Message erscheinen, die man mit Taste Z bestätigt. Ein Druck auf den Feuerknopf befördert uns zum Ausgangsmenü zurück – der Editor ist nun installiert. Wer jetzt wie gewohnt startet, wird außer seinem Kreisel nichts (keine Hintergrundgrafik) vorfinden. Wie man sich hier nun seine eigenen Welten zusammenzimmert, erfährt man durch Drücken der HELP-Taste – wir wünschen Euch auf jeden Fall viel Spaß beim Basteln...

Eine klitzekleine Hilfe zum megaschweren **Apidya** haben die Programmierer nach stundenlangem Folterung ausgeplaudert. Drückt man nämlich im Pausenmodus (Taste P) die Tastenkombination ULRDABBA, so erhält unsere Kampfbiene die volle (!) Bewaffnung! Leider hat die Sache einen kleinen Schönheitsfehler: Der Cheat funktioniert nur einmal pro Spiel...

## Oil Imperium

Das legendäre Taktik-Adventure komplett Deutsch bei uns für jeden AMIGA für alle

DM 29,90

## SOFORT-BESTELLUNG

PER TELEFON:

09 11/28 82 86

Endlich wieder lieferbar! Bei uns gibt's die Klassiker für Ihren AMIGA. Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 1 19,90  
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 2 19,90  
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 3 19,90  
Alle 3 Teile nur 49,90

## Sie wollen die aktuellen Hits?

King's Quest 5 (dt)	99,90	Face Off	69,90
Terminator 2	69,90	Wild Wheels	69,90
Starbyte Super Soccer	69,90	Glücksrad	39,90
Blues Brothers	59,90	Cruise for a Corpse	69,90
BULIMA	79,90	Thunderjaws	39,90
MIG29 Superfulcrum	89,90	Super Sim Pack	69,90
Rolling Rumble	59,90	R-Type 2	59,90
SIMPSONS	55,90	James Bond Collection	59,90
Flight of the Intruder	79,90	Megalomania	55,90
Strikefleet (dt)	65,90	Capcom Collection (dt)	69,90
Immortal	29,90	Amnion	59,90

## Boulderdash (mit Construction-Kit)

Der Arcade-Klassiker in Deutsch jetzt bei uns im Angebot für nur 19,90 DM

## Info & Bestellung

- Über Telefon: 0911/288286
- Über BTX: 200110911288286
- Über FAX: 0911/288286
- Über Kuli und Postkarte

## Microprose Soccer

Der legendäre Fußball-Simulator bei uns original für nur 29,90

Ob Sie's glauben oder nicht: 19,90  
Alle Super-Hit-Titel in diesem Kasten für nur 19,90  
Hard Drivin... 19,90 Xybots... 19,90  
Dragon Spirit... 19,90 Toobin... 19,90  
Klax... 19,90 Licence to Kill... 19,90  
Street Hockey... 19,90 Space Pilot 2... 19,90

## The Island of Lost Hope

Die ASM schreibt in 8/90: "Endlich wieder ein Gänzlich neues Adventure der 'klassischen Art'... intelligent, logisch und ergreifend." Wir können Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt 49,90 für nur 29,90 für Ihren AMIGA bekommen können!



Space Harrier 2  
Action wie am Automaten, jetzt bei uns nur 29,90 AMIGA

Qualitätsdisketten mit 1 Jahr Garantie  
Wir haben nicht nur günstige Spitzensoftware, wir haben auch Leerdisketten der Spitzenklasse! Wir geben Ihnen dafür EIN Jahr Garantie (versuchen Sie das mal woanders zu bekommen!).

3.5" 2DD 10 Stück 8,90  
100 Stück 76,90 3.5" HD 10 Stück 15,90  
200 Stück 149,90  
100 Stück 149,90  
Natürlich liefern wir auch größere Mengen zu noch besseren Preisen!!! Rufen Sie doch einfach mal bei uns an...

## Probleme mit Ihrem Disk-Drive?

Oft ist nur der Schreib-Lesekopf verschmutzt. Wir haben ein Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25"-Laufwerke das Ihr Laufwerk schont, aber dem Schmutz mit einer speziellen Reinigungsflüssigkeit zu Leibe rückt. Jetzt nur 7,90

Wo gibt's den sowas?  
Keine Frage: - bei T.S.!

Bundesliga Män. Prof.	69,90
Die Kathedrale	69,90
Turnier 2	39,90
X-Out	29,90
Hollywood Poker PRO	29,90
DER HIT: BRAT (dt.)	29,90
Steigerberger Heimen	49,90
Lemmings & DATA-Disk	69,90

# T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 09 11/28 82 86

## BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer nachstehende Programme per \_\_\_\_\_ auf \_\_\_\_\_ Disk

☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90)

☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Zeig 1/92

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift \_\_\_\_\_

T. S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80



# Die Soliden

## Tips & Tricks

Boris Gulbinski zeigt Euch, wie man am besten mit allen vier Endgegnern in **Rodland** fertig wird.

1.Gegner (Level 10): Man errichte zwei Steine vom Kontrahenten entfernt eine Leiter nach oben und stelle sich auf die erste Sprosse. Nun dreht man sich in Richtung Endgegner und aktiviert das Dauerfeuer (wer keinen Joystick mit Dauerfeuer besitzt, sollte schleunigst seinen Schießfinger trainieren!). Das Monster hat so nicht die Spur einer Chance.

2.Gegner (Level 20): Immer brav auf die Augen zielen und zwischen rechts und links hin- und herwechseln. Mit Hilfe der Leitern und unserer Waffe halten wir uns die lästigen kleinen Viecher vom Hals.

3.Gegner (Level 30): Man stelle sich in eine der beiden Ecken und warte, bis der Elefant sich fallen läßt. Dann sprintet man zu ihm hin und gibt ihm Saures.

4.Gegner (Level 40): Dieser Kerl taucht hintereinander in vier verschiedenen Erscheinungsformen auf. 1.Form: In der Bildschirmmitte bleiben und warten, bis der Gegner springt. Dann schnell ausweichen und abknallen. 2.Form: Ständig von der einen in die andere Ecke

wechseln und dabei kräftig draufhalten. 3.Form: Ausweichen und vor allem die komischen braunen Dinger zerstören. Versucht den Gegner im Unterleib zu treffen. 4.Form: Da helfen nur möglichst viele Leben und ballern, was das Zeug hält.

Einen kleinen technischen Kniff zu **Jimmy White's Whirlwind Snooker** kennt Matthias Egerland. Bei normalem Start des Spiels wird der Screen auf PAL-Bildschirmgröße „aufgeblasen“, was die Spielkugeln wie bunte Ostereier aussehen läßt. Um die Snooker-Kugeln wieder „in Form“ zu bekommen, kann man nun entweder ständig an der Einstellung des Monitors herumfuscheln, oder einfach bei der Paßwortabfrage dreimal ein falsches Wort angeben. Dadurch wird ein Neustart des Systems erzwungen, wobei automatisch auf den amerikanischen NTSC-Bildschirmmode umgeschaltet wird. Nachdem das Spiel erneut geladen wurde, sind die Bälle schön rund...

Rüdiger Lauermann und Marcello Ferriani haben zwei Tricks zu **Silent Service II** auf der Pfanne. Wer nach einem Kampf, während der

Score Screen geladen wird, mit Alt-S abspeichert, wird sicher große Augen machen: Wie durch ein Wunder hat man nach dem Speichern doppelt so viele Punkte wie vorher.

Sollte man einen Kampf mal nicht überlebt haben, ist der Feldzug noch lange nicht verloren! Speichert einfach im Score Screen ab und aktiviert anschließend den Schreibschutz der Diskette. Im Hauptmenü lädt man sodann den eben gesicherten Spielstand wieder ein, und siehe da – das versenkte U-Boot ist von den Toten auferstanden. Zwar ist nun so ziemlich alles an unserem Unterwasserkahn schrottreif, doch das soll Euch nicht weiter stören. Man tuckert auf dem schnellsten Weg zur nächsten Basis (Vorsicht! Unterwegs auf keinerlei Kampfhandlungen einlassen), wo unser Schrott wieder flott gemacht wird. Und obendrein werden uns die in der letzten, verhängnisvollen Schlacht versenkten Schiffe auch noch ganz normal angerechnet.

Um allen **Kathedrale**-Fans ein wenig auf die Sprünge zu helfen, hat Matthias Keym einige Lösungsansätze und Hinweise zusammengestellt. Im Glockenturm zieht man zuerst das Sofa unter das Geläut. Jetzt klettert man am Seil rauf, löst es, klettert in die große Glocke und dreht mit dem Schraubenzieher den Bolzen heraus. Der Klöppel heizt daraufhin zu Boden und landet dank dem weichen Sofa unbeschadet. Nun krallt man sich das Seil. Die Wasserleitung am Ende

der Krypta repariert man mit dem Talglicht. Das Wasser fließt jetzt wieder in's Weihwasserbecken. Mit der Kerze verstopfen wir nun das Überlaufloch (Kerze wieder mitnehmen) und erhalten so den Kerkerschlüssel, der plötzlich im Heizofen liegt. An der Kirchenorgel müßt Ihr ein bestimmtes Register ziehen (probiert's mal mit 9), anschließend auf die Orgel klettern und die richtigen Pfeifen abschrauben. Geht man auf die Ostbalustrade, ganz bis an's Ende, und untersucht die „Baluster“ genauer, so findet man einen 5-eckigen „Baluster“, welchen man drehen sollte. Sofort öffnet sich eine Geheimtür. So, nun noch ein paar hilfreiche Hinweise: Mit einem sich in der Kardinalsgruft befindlichen Gerät und einem Seil können sehr schwere Lasten gehoben werden! Untersucht vor allem die Beichtstühle genauer; schaut Euch grundsätzlich alles doppelt und dreifach an, denn viele Hinweise sind sehr, sehr gut versteckt. Achtet besonders darauf, daß entweder die Kerze oder die Funzel brennen, denn sind beide einmal ausgegangen, könnt Ihr sie NIRGENDS wieder anstecken! In der Sakristei befindet sich ein Lexikon, in welchem man viele nützliche Begriffe nachschlagen kann. Im Chor hängt ein Gemälde, mit dem es etwas ganz Besonderes auf sich hat. Für alle, die gerne Orgel spielen wollen, jedoch die nötigen Antworten nicht wissen: Eine 16-tel Triole hat DREI Töne, und ein Bindebogen heißt LIGATUR...

## Softworld

Inh. Osuna/Wallnig



Versand per NN oder Vorkasse plus 6,- DM  
Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur  
gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten  
Versandzentrale & Laden: Peter-Henlein-Str. 73,  
8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

0911/437474

Airbus A 320	DV	99.90
Barbarian 2	DA	59.90
Battle Isle	DV	79.00
F 16 Falcon Collection	DA	79.00
Birds of Prey	DA	a.A.
Bundesliga Manager Professional	DV	79.00
Castles	DA	a.A.
Face Off Icehockey	DA	53.90
Flames of Freedom	DV	79.90
Flight of the Intruder	DA	89.00
Gods	DA	62.90
Great Courts 2	DA	67.90
Harpoon 1.2	DA	a.A.
James Pond 2 - Robo Cod	DA	63.90
Kaiser	DV	105.00
Kick Off 2	DV	53.90
Kings Quest 4		39.00

Kings Quest 5	DA	89.90
Last Ninja 3	DA	67.90
Leisure Suit Larry 3		39.00
Lemmings	DA	59.90
Logical	DA	53.90
MAD TV	DV	75.90
Police Quest 1		29.00
Populous 2	DA	a.A.
Populous Editor	DA	a.A.
Power Monger Data Disk	DA	a.A.
Railroad Tycoon	DV	79.90
Secret of Monkey Island 2	DV	a.A.
Star Flight 2		61.90
Terminator 2	DA	61.90
Test Drive 2 Collection	DA	75.90
Their Finest Hour Mission Vol. 1		32.90
Ultima 6	DA	a.A.

Versandpreise ! Ladenpreise können abweichen !!



Hier finden abgebrühte Action Replay-User Cartridge-Adressen für Spiele, die gewöhnliche Schummelleien (per Cheat) nicht zulassen. Damit jedoch alles reibungslos klappt, solltet Ihr nicht nur das nötige Handwerkszeug (z.B. Action Replay) zur Hand haben, sondern auch ein wenig Erfahrung im Umgang mit Eurem Schummel-Modul mitbringen...

Alle Adressen sind im Hexadezimalsystem angegeben, der Wert der Speicherstelle darf nach Belieben verändert werden (ein wenig Experimentieren schadet dabei ja sowieso nicht!).

**Gods:** Anzahl der Leben steht in Adresse 225.

**Logical:** Anzahl der Leben in Adresse C0E24B.

**Navy Seals:** Die Anzahl der Leben steht in Adresse ACCF; um weniger Zeitbomben entschärfen zu müssen, ändert man Adresse ACD9 (sinnvollerweise einen kleineren Wert eintragen!).

**Xenon II - Megablast:** Die

Anzahl der Leben ändert man in Adresse CCB; die Credits stehen in Speicherstelle CF1. Wer Geldprobleme hat, sollte sich Adresse C9B vorknöpfen.

**Switch Blade:** Massenweise Leben lassen sich hier unter Adresse 261F eintragen.

**Speedball:** Tore in Hülle und Fülle könnt Ihr Euch durch Verändern der Adresse B219 verschaffen. Die Tore des Kontrahenten findet man in Adresse B21A.

**Speedball 2:** Hier läßt sich leicht an Adresse 52A1 das eigene Torkonto ein wenig aufbessern. Wer dem Gegenspieler gar keine Tore gönnt, sollte Adresse 52A3 auf 00 stellen. Jede Menge Knete kann man sich in Adresse 1E2 schreiben.

**Final Whistle:** Die Anzahl der geschossenen Tore könnt Ihr in Adresse 1AF1D manipulieren.

**Toki:** Der Cheat für freie Levelwahl dürfte ja allseits bekannt sein; wer jedoch auch freie Leben-Wahl ha-

ben möchte, muß schon zu seinem Modul greifen und Adresse 23CD9 ändern.

**Player Manager:** Wer Geldsorgen hat, sollte sich mal Adresse 541D7 genauer anschauen.

**Lemmings:** Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Climber steht in Adresse 9DC3; die der Floater in 9DCB; Bomber in 9DBF; Blocker in 9DC7; Bulder in 9DC5; Basher in 9DC9; Miner in 9DCD; Digger in 9DC1. Durch Verändern der einzelnen Einträge ergeben sich plötzlich ganz neue Lösungsmöglichkeiten für die einzelnen Level...

**Chambers of Shaolin:** Nachdem man alle Chambers durchlaufen hat, freezed man das Game und ändert die Werte ab Speicherstelle 60D wie folgt: FF 00 FF 00 FF 00 FF (Action Replay-User geben einfach M 60D FF 00 FF 00 FF 00 FF ein). Unser Fighter verwandelt sich so in einen wahren Muskelprotz mit 255 Punkten in Strength, Defence und Attack.

**Invest:** Geldprobleme lösen sich in Luft auf, wenn man Adresse 1EF47 ändert.

**Flood:** Von wievielen Leben man auch immer träumen mag, mit Speicherstelle 17E77 läßt sich dieser Traum schnell verwirklichen.

**Lost Patrol:** Die Stärke und Moral seiner Männer lassen sich durch Heraufsetzen der Werte an Adresse 2605 und 2613 für Weaver; 2607 u. 2615 für Case; 2609 u. 2617 für Gomez; 260B u. 2619 für Cain; 260D u. 261B für Blom; 260F u. 261D für Moore, sowie 2611 u. 261F für Bachmann steigern.

Übrigens, dieses Special zum Thema Cartridge muß nicht unbedingt das erste und letzte bleiben - wir würden uns freuen, wenn Ihr uns kurz mitteilt, was Ihr davon haltet, ob's Euch gefällt und ob wir öfters mal etwas zu Modul-Mogeleien oder Ähnlichem bringen sollen! Schreibt Eure Meinung einfach an's Know How - wir sind gespannt wie ein Flitzebogen...

## "PRÄDIKAT: BESONDERS WERTVOLL" ADVENTURE-GAMES DER SPITZENKLASSE

### CADAVER



Mehrere hundert verschiedene Orte und Räume. Eine Vielzahl an Zaubersprüchen und sonderbaren Zaubertänzen.

### BAT (außer auf ST)



1000 verschiedene Orte. Genießen Sie die Graphiken und die Atmosphäre einer ganz anderen Welt.

### IRON LORD (außer auf ST)



Sie müssen Ihre adelige Herkunft in einigen Wettkämpfen unter Beweis stellen: Bogenschießen, Armdrücken und 3D-Schwertkämpfe.



QUEST and GLORY Kompilation auf ST, AG, PC

UBI SOFT  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Überlebende haben sich auf dem letzten bewohnbaren Flecken dieser Erde eingefunden.

### MIDWINTER



Sie können diskutieren, Geld wechseln, handeln, Dialoge führen und sogar unverfroren lügen.

### BLOODWYCH



"Search for the ultimate... 1000's may vary... Atari ST is a trademark of Atari Corporation... Amiga is a trademark of Commodore International... IBM is a trademark of International Business Machines Corporation."

HOTLINE - 02101/637570  
Dienstag und Donnerstag zwischen 15 und 18 Uhr  
Sonstige Tage und Sonntage: Anfragen und Bestellungen an den Kunden-Service  
Name \_\_\_\_\_ Straße \_\_\_\_\_ PLZ/City \_\_\_\_\_



# KNOW HOW INDEX

## Alle Tips auf einen Blick

Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik
Afterburner	1/91	Cheat	Dungeons Master	12/90	Tip	Legend of Faerghall	12/90	Tip	Rolland	12/91	Cheat
After the War	5/90	Codes	Dynastie (G)	7/91	Cheat	Legend of Faerghall	1/91	Karten	Roller Coaster Rumbler	3/90	Codes
After the War	7/90	Cheat	Dynastie Wars	11/90	Cheat	Legend of Faerghall	2/91	Karten	Rotor	5/90	Codes
Amnesia	12/91	Codes	Dynastie 07	5/90	Cheat	Legend of the Lost	3/91	Codes	R-Type 2	10/91	Cheat
Anarchy	4/91	Codes	Ed	11/91	Cheat/Lösg.	Legend of the Lost	7/90	Lösung	Running Man	1/90	Cheat
Antares	8/91	Tip	Eliminator	1/90	Codes	Legend of the Lost	2/91	Codes	Saracen	2/91	Codes
Antares	11/91	Tip	Elm	2/91	Lösg./Tip	Legend of the Lost	4/91	Tip/Codes	Satan	11/90	Cheat
Antares	7/90	Lösung	Elm	5/91	Tip	Legend of the Lost	12/89	Cheat	Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Antares 2	3/91	Cheat	Elm	1/91	Tip	Legend of the Lost	1/91	Codes	Saint Dragon	7/91	Cheat
Antares	1/91	Cheat	Elm	10/90	Tip	Legend of the Lost	4/91	Tip	Savage	1/90	Codes
Aspen	12/90	Codes	Elm	10/90	Cheat	Legend of the Lost	1/91	Codes	Shadow Dancer	11/91	Cheat
Aspen	4/91	Tip	Elm	5/91	Cheat	Legend of the Lost	12/91	Cheat	Shadow of the Beast 1	12/89	Lösg./Kart
Aspen	10/91	Cheat	Elm	7/91	Cheat	Legend of the Lost	10/90	Codes/Cheat	Shadow of the Beast 1	1/90	Cheat
Aspen	3/90	Cheat	Elm	1/90	Cheat	Legend of the Lost	10/90	Codes	Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Aspen	11/90	Cheat	Elm	3/91	Codes	Legend of the Lost	11/90	Codes	Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Aspen	9/91	Codes	Elm	7/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Codes	Shadow of the Beast 2	12/90	Cheat
Aspen	3/91	Cheat	Elm	9/91	Lösg./Kart	Legend of the Lost	9/91	Tip	Shadow Warrior	8/91	Codes
Aspen	5/91	Cheat	Elm	10/91	Karten	Legend of the Lost	10/91	Tip	Shinobi	4/91	Tip
Aspen	7/91	Tip	Elm	10/91	Tip	Legend of the Lost	12/89	Tip	Shinobi	6/90	Cheat
Aspen	10/91	Tip	Elm	4/91	Tip	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/90	Tip
Aspen	1/90	Cheat	Elm	2/90	Tip	Legend of the Lost	12/81	Cheat	Shinobi	4/91	Cheat
Aspen	11/90	Cheat	Elm	10/91	Tip	Legend of the Lost	11/90	Codes	Shinobi	11/89	Tip
Aspen	11/90	Cheat	Elm	11/90	Cheat	Legend of the Lost	3/90	Codes	Shinobi	2/91	Cheat/Tip
Aspen	7/91	Cheat	Elm	3/91	Lösg./Kart	Legend of the Lost	10/91	Tip	Shinobi	11/90	Cheat
Aspen	9/91	Tip	Elm	7/91	Tip	Legend of the Lost	3/90	Lösung	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	5/90	Tip	Elm	1/91	Tip	Legend of the Lost	10/90	Tip	Shinobi	11/91	Cheat
Aspen	12/90	Tip	Elm	3/91	Lösung	Legend of the Lost	1/91	Tip	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	3/91	Cheat	Elm	10/91	Cheat/Lösg.	Legend of the Lost	2/91	Codes	Shinobi	2/90	Lösung
Aspen	2/91	Tip	Elm	11/90	Codes	Legend of the Lost	3/91	Tip	Shinobi	12/91	Tip
Aspen	2/90	Cheat	Elm	4/90	Tip/Cheat	Legend of the Lost	12/91	Tip/Codes	Shinobi	4/91	Tip
Aspen	6/90	Tip	Elm	12/91	Tip	Legend of the Lost	12/91	Cheat	Shinobi	12/91	Codes
Aspen	4/91	Tip	Elm	11/91	Cheat	Legend of the Lost	7/91	Tip	Shinobi	11/89	Codes
Aspen	11/91	Codes	Elm	10/90	Codes	Legend of the Lost	10/91	Cheat	Shinobi	4/91	Codes/Cheat
Aspen	2/90	Cheat	Elm	9/91	Tip	Legend of the Lost	11/91	Tip	Shinobi	10/91	Cheat
Aspen	7/90	Cheat	Elm	1/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Tip	Shinobi	1/91	Tip
Aspen	9/91	Cheat	Elm	1/90	Cheat	Legend of the Lost	1/91	Cheat	Shinobi	5/90	Tip
Aspen	9/91	Cheat	Elm	1/90	Cheat	Legend of the Lost	9/91	Lösung	Shinobi	11/90	Tip
Aspen	1/90	Cheat	Elm	1/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	11/89	Karten	Elm	5/91	Codes	Legend of the Lost	7/90	Tip	Shinobi	11/91	Cheat
Aspen	12/89	Karten	Elm	5/91	Tip	Legend of the Lost	10/91	Cheat	Shinobi	7/90	Cheat
Aspen	7/90	Karten	Elm	9/90	Lösung	Legend of the Lost	2/90	Cheat	Shinobi	2/91	Tip
Aspen	7/90	Karten	Elm	10/90	Lösung	Legend of the Lost	12/91	Codes	Shinobi	3/90	Tip
Aspen	2/90	Karten	Elm	2/91	Tip	Legend of the Lost	3/90	Codes	Shinobi	4/90	Tip
Aspen	3/90	Karten	Elm	5/91	Cheat	Legend of the Lost	2/90	Tip	Shinobi	5/90	Cheat/Tip
Aspen	4/90	Karten	Elm	3/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Tip	Shinobi	7/91	Cheat
Aspen	7/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	12/90	Codes	Shinobi	3/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	1/91	Codes	Legend of the Lost	7/91	Codes	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	4/91	Tip	Elm	2/91	Codes	Legend of the Lost	5/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	7/91	Codes	Elm	2/91	Codes	Legend of the Lost	4/91	Lösung	Shinobi	12/90	Tip
Aspen	7/90	Tip	Elm	12/89	Cheat	Legend of the Lost	9/91	Cheat	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	12/91	Codes	Elm	3/91	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	7/90	Tip	Elm	4/90	Tip	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	10/91	Tip
Aspen	8/90	Tip	Elm	4/90	Tip	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	4/90	Tip	Shinobi	9/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	7/90	Cheat	Shinobi	2/90	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	2/91	Cheat	Shinobi	2/91	Cheat
Aspen	9/90	Tip	Elm	12/90	Cheat	Legend of the Lost	11/91	Cheat	Shinobi	5/91	Tip
Aspen	9/9										



# Midwinter II

## Lösung

Thomas Scheithauer zeigt Euch, wie man die Inseln Gran Paradiso, Hemet, Djoum, Cubango, Thar, Maracay, Iquitos, Bourem, Lobos, Dhafra, Camargo, Makat, Satara, Ndola und Ghazal vom Joch der Sklaverei befreit und anschließend die imperiale Armada auf den Grund des Meeres schickt. Marc aus Luxemburg zeichnete bei den 10 wichtigsten Inseln die Auftragsorte (Nummerierung der Aufträge entsprechen der im Handbuch) mit ein. An den mit „B“ gekennzeichneten Punkten sind die jeweiligen Bedingungen der entsprechenden Kontaktpersonen zu erfüllen.

Bevor wir jedoch die erste Insel in Angriff nehmen, noch ein kleiner Tip, der in manchen Situationen von großem Nutzen sein wird: Achtet sehr darauf, daß Euer Sex Appeal möglichst groß ist!

**Gran Paradiso:** Zuerst fährt man zu Abbas Tabari, der sich ca. in der Mitte des Insel aufhält. Nachdem man ein wenig mit ihm geplaudert hat, nimmt man seine Bedingung an (Exit), begibt sich

zum Guru auf die Insel ganz rechts und erfährt von diesem, wo man Muhmur Zaghlul findet. Diesem statet man einen kleinen Besuch ab, redet mit ihm und bringt ihn danach um. Jetzt schleunigst zurück zu Abbas Tabari, um diesen zu rekrutieren. Anschließend weiter zu Haushang Biskra, der ebenfalls angeheuert wird.

**Hemet:** Begeht Euch zu McDonald und überzeugt die Gute mit Eurem Sex Appeal. Nun muß man nur noch den Auftrag annehmen, und schon ist auch diese Insel befreit.

**Cubango:** Im linken Teil der Insel, rechts an der Küste trifft man auf Bo Mobuto, den man mit etwas Charme leicht überreden kann. Nun nimmt man die geheimen Reisen solange an, bis man sich auf einer kleinen Insel (rechts) wiederfindet. Die weibliche Person dort bearbeitet man mit einer deftigen Portion Sex Appeal und nimmt den Auftrag an.

**Djoum:** Zuerst auf die Insel unten links. Hier lebt (aber nicht mehr lange!) Hassan

Hilmi, welchen wir gnadenlos töten. Weiter zur Kontaktperson und deren Auftrag erfüllen (die Dokumente befinden sich einen Bildschirm nördlicher). Dann zurück zu Karoline de Noyer, alle Kontakte annehmen und ab zu Amuda Achebe (unterhalb von Wadi). Desse Auftrag nehmen wir gerne an, begeben uns anschließend zu Lwangira Baikie und killen auch diesen.

**Thar:** Erster Anlaufpunkt ist Erena Gaumandi, deren Bedingung wir natürlich annehmen, weiter zu Gamsi Dengel reisen, mit ihr reden und diese dann fein säuberlich um die Ecke bringen. Nächste Station ist Gabriel d'Angeli (rechts oben). Um seine Bedingung zu erfüllen, fliegen wir nach Lodi Scar. Hier trifft man auf Graig Sutton, der die Dokumente neben sich liegen hat. In Lodi selbst zerstören wir noch schnell die Fabrik und fahren anschließend weiter zu The Vale of Pizdhat. Jaques Dubrique, der dort anzutreffen ist, überzeugen wir mit einer anständigen Portion Vernunft. Bevor's dann wieder zu Gabriel zurückgeht, muß auch noch die Fabrik in Bird Lowlands dran glauben. Mit dem Wissen von Gabriel d'Angeli machen wir uns auf den Weg nach Bird Water (im See, rechts oben), um den Unterwasser-Stützpunkt zu zerstören. Hierfür kapert man am besten eines der

Mini U-Boote, die den Stützpunkt bewachen. Nach erfolgreicher Vernichtung geht's per Flug-U-Boot zum südlichen Lodi. Ist dieser Stützpunkt ebenfalls dem Erdboden gleich gemacht, war's das auch schon für diese Insel.

**Maracay:** Die Bedingung von Cadi Soromenho (auf der Halbinsel) akzeptieren wir und schauen bei Janine Howard (Blackridge Pass) auf einen kleinen Ratsch vorbei. In Prospect mit Arneen Nahob reden und weiter zu Trinity, dort die Dokumente einheimsen. Mit diesen retten wir sodann J. Howard und kehren zu C. Soromenho zurück. Er wird rekrutiert - die Insel ist wieder frei.

**Iquitos:** Als erstes geht's zu Feodor Dvorak, den wir in Wildgrass Fields finden. Um seine Bedingung zu erfüllen, machen wir uns auf den Weg zu Sacha De Prez. Bevor wir jedoch den Kerl umnieten, krallen wir uns noch schnell sein Transportmittel (Hubschrauber). In Echo Pass zerstört man mit dem Hubschrauber die Radarstation, fliegt zu F. Dvorak und rekrutiert diesen. Zum Schluß noch schnell auf einen Absteher bei Hussein Obeidia (in A-Sol Highlands) vorbeischauen und seinen Auftrag annehmen.

**Bourem:** In Fortune lebt



GRAN PARADISO



DJOUM



(noch...) unser nächster To-  
deskandidat, Enrique Ar-  
naud. Ist dieser erledigt, be-  
gibt man sich nach Al-Essa.  
Die Person in der Mitte der  
vier Häuser ist John Hopsen  
- auch er muß sterben.

**Lobos:** Zuerst sucht man die  
Kontaktperson auf und  
nimmt die geheime Reise an.  
Bei Patrick Wilson sacken  
wir die Haftminen ein und  
reisen weiter nach Outlook  
Islands (auf der oberen

Halbinsel unten rechts), um  
dort die Radarstation zu ver-  
nichten. Daraufhin fliegt  
man in die Mitte der Deep-  
water Bay, nimmt die Haft-  
minen und zerstört die Un-  
terwasser-Basis. Nun Rich-  
tung Süden düsen, bis Land  
in Sicht ist. Hier findet man  
Amandu Dengel.

**Dhafra:** Die Kontaktperson  
aufsuchen und alle Kontakte  
annehmen. Anschließend  
wird von Jan Karstaad (Gar-

bi Coast) der Auftrag und  
der Transport angenommen.  
Mit der Düsenrakete rast  
man zu Habib Ayyub (The  
Vale of Cizento) und weiter  
in den Boulder Valley, der  
auf der Straße von Garbi  
Coast zum Boulder Coast  
liegt. Hier bringt man Ma-  
xim Mirek um, reist nach  
Cizento Reach und rekrui-  
tiert Geroges Davies. Übrig-  
ens, das Blackridge Plateau  
befindet sich zwischen Boul-  
der Coast und Rockford Co-  
ve.

**Camargo:** Mit der Geheim-  
waffe „St. Bernhard“ geht's  
zu Zaid Sirhan, dessen Wis-  
sen wir uns einverleiben.  
Alsdann begibt man sich zu  
Henri Buchen, redet mit ihm  
und fährt weiter nach Dia

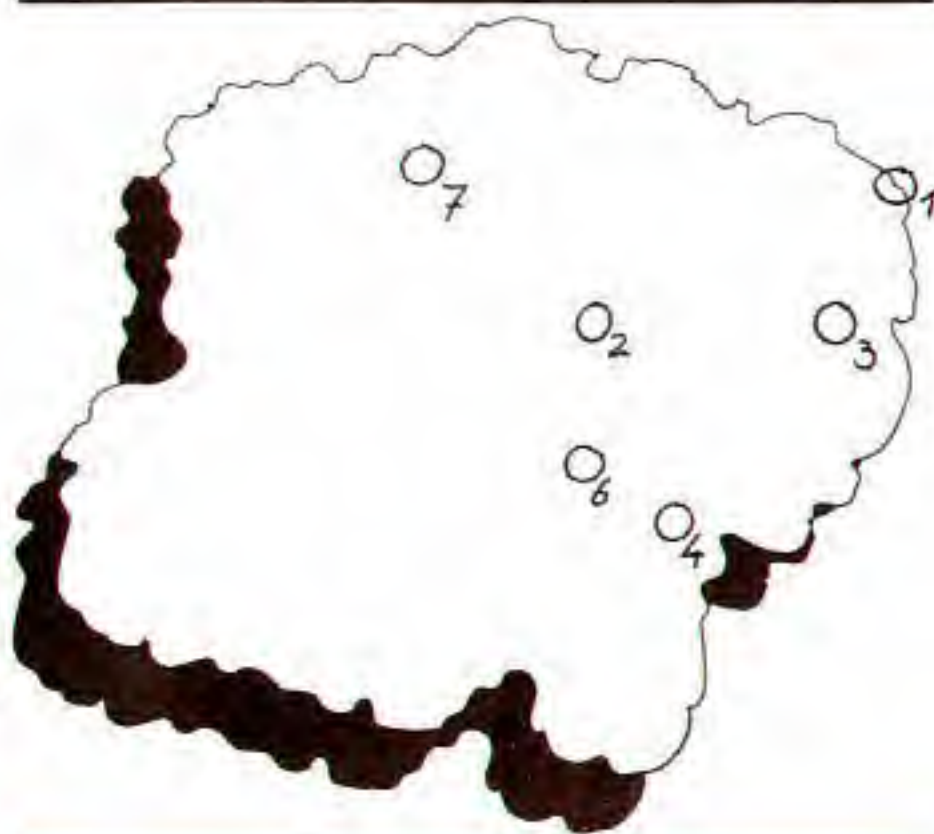
Sister, um die Dokumente zu  
holen. Jetzt setzt man die  
Geheimwaffe „Bettler Tel-  
ler“ ein und redet mit Faid  
Al-Hadi.

**Makat:** Mit der Geheimwaf-  
fe „Fliegender Fuchs“ ver-  
nichtet man die Unterwas-  
ser-Basis in Deepwater. Bei  
Hikmat Sutuz gibt's einige  
Aufträge, die auf uns warten.  
Jetzt zu Amuda Dengel (The  
Julba), alle Kontakte anneh-  
men und weiter zu Lufti Ala-  
mi (linke Insel), um mit ihm  
zu reden. Habib Tayi knipsen  
wir die Lampe mit der Ge-  
heimwaffe „Schwarze Wit-  
we“ aus.

**Satara:** Die Geheimwaffe  
„Schwarze Witwe“ wird  
zum zweiten Mal eingesetzt,



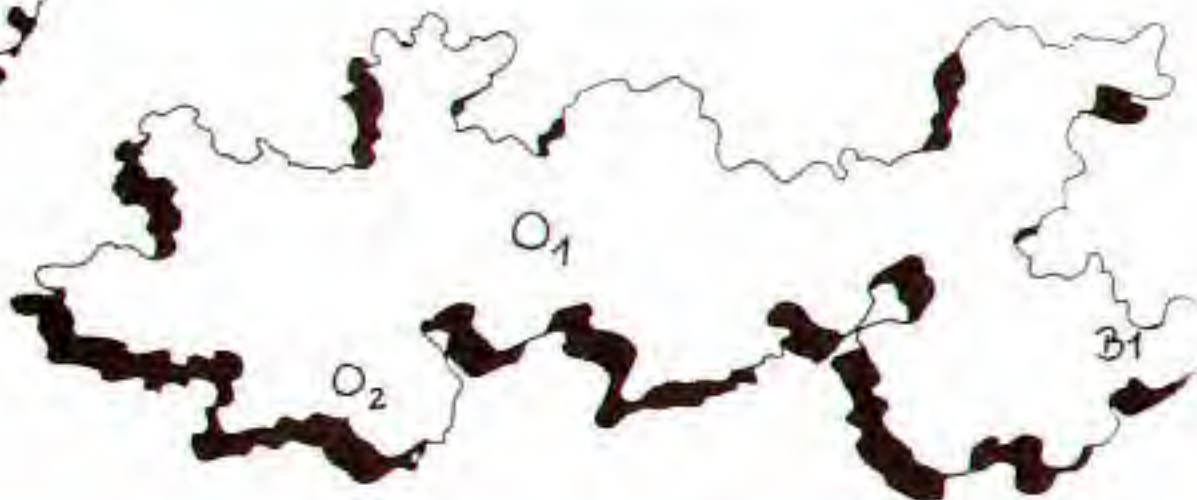
CUBANGO



THAR



LOBOS



CAMARGO



anschließend geht's zu Eli Keolousie. Wir lassen hier mal wieder unseren Charme sprühen und erhalten so die Dokumente (Waffen). Jetzt greifen wir zur Geheimwaffe „Bettler Teller“, reden mit Kgari Gamoudi und begeben uns zu Bosiu Bory. Mit Charme überzeugen wir auch ihn, nehmen alle Kontakte an und rekrutieren Mulela Kouyate.

**Ghazal:** Zuerst holt man sich von der Kontaktperson alles Wissen, nimmt die Geheimreise und Miesler's Bedingung an. Zum letzten Mal wendet man nun die Geheimwaffe „Schwarze Witwe“ an und rekrutiert danach Friedrich Miesler. So, bevor wir jetzt zu Kadja Zaghlul fahren, muß Zufia Ibn Rushd ins Gras beißen.

Von Kadja erhalten wir Wissen und Kontakte. Zum Schluß werden noch schnell Bianca Fregona und Shireen Ibn Musa rekrutiert.

**Ndala:** Erst zu Bosiu Aloomma (in Qalat) fahren und die Geheimwaffe „Matahari Kapsel“ ausprobieren (würde man dies unterlassen, müßten noch vier weitere Personen rekrutiert werden).

Anschließend krallt man sich die Dokumente (Waffen) – und die letzte Insel hat ihre Freiheit wieder.

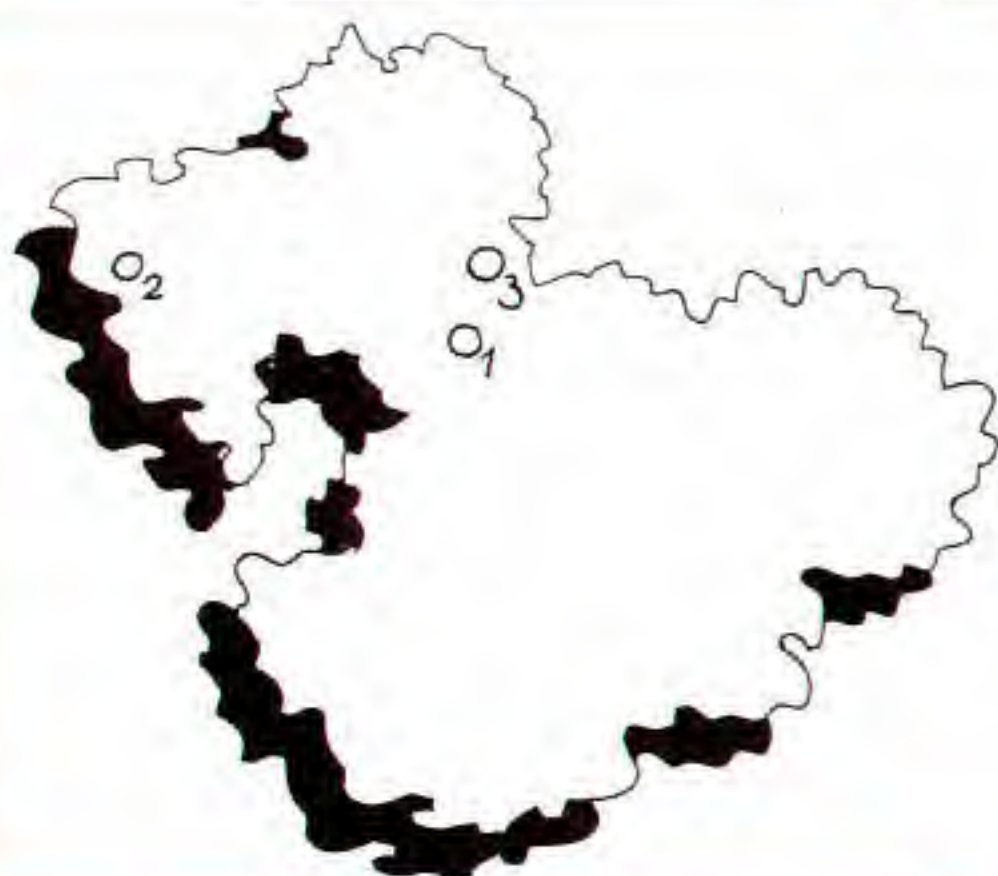
**Armada:** Man kehrt zur Insel Djoum zurück, vernichtet solange ein Geschwader nach dem anderen, bis die Armada endlich in See sticht. Diese zu versenken, dürfte kein großes Problem mehr darstellen...



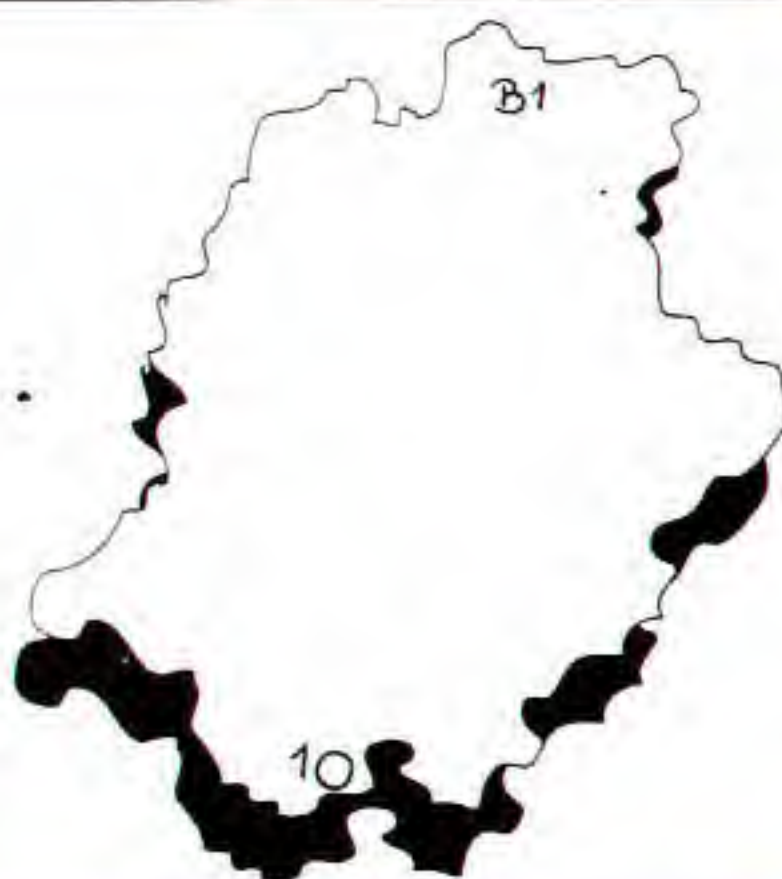
MAKAT



SATARA



HAZAL



NDOLA



# Die Heißeersehten

## Antworten

Zur Frage von Jens zu **Dra-chen von Laas** aus der AJ 11/91 hat Matthias Hartman die passende und zugleich recht einfache Antwort pa-rat. Um am Brückentroll vorbeizukommen, muß nur „laufe unter Brückentroll durch“ eingegeben werden, und schon befindet man sich auf der anderen Seite der Brücke. Na, wenn's im Le-ben halt auch nur immer so einfach ginge...

Wo man das Silber in **Deute-ros** findet, weiß Hartmut Bahnik zu berichten. Das be-gehrte Edelmetall sowie an-dere Bodenschätze, die drin-gend für einige Produkte be-nötigt werden, holt man sich aus den Asteroiden. Dazu wird ein Greifer auf den Werkzeugrumpf montiert, eine Crew ins Cockpit ge-setzt, und ab geht das IOS (Interstellares Operations-schiff). Bei einem Asteroi-den angekommen, aktiviert man den Werkzeugrumpf und wartet, bis der heißer-sehnte Rohstoff in den Scan-tern auftaucht (Masse höch-stens 250 t). Dann schnappt man sich mittels Greifer den Brocken und düst ab nach Hause. Sobald die Möglich-keit besteht, sollte man je-doch den Greifer gegen ein GAB (Gerät für Asteroiden-bergbau) ersetzen, da dieser um einiges bequemer zu handhaben ist (da AFC-ge-steuert). Korrekter Aufbau des Bergbau-Raumschiffs: Werkzeugrumpf mit GAB und dahinter zwei leere Frachtrümpfe.

Da viele von Euch immer noch Schwierigkeiten mit zwei Missionen bei **F/A-18** **Interceptor** haben, werden wir hier ein für allemal alle Klarheiten beseitigen... In der Mission mit der Ret-tungskapsel ist wie folgt vor-zugehen: Mit ca. 50% Speed auf den abgestürzten Piloten zufliegen (Höhe etwa 50-100 Fuß), bis dieser sich ge-nau vor unserem Bug befin-det. Dann müßt Ihr nur noch die Rettungskapsel abwer-fen und die Kiste wieder hochziehen.

Das U-Boot oder der Flug-zeugträger (was auch immer es darstellen soll...) in der letzten Mission muß NICHT versenkt werden! Es genügt vollkommen, alle Feindflug-zeuge einschließlich der Cruise Missile vom Himmel zu pusten. Hat man das erledi-gt, erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm, und man kann getrost zum hei-matlichen Flugzeugträger zurückkehren. Heißen Dank an Thomas Dietz...

Das Problem mit dem U-Boot von **Codename: Ice-man** löst Tobias Hiltl. Er-scheint das U-Boot auf dem Radar, schaltet man in den Silent Running-Mode und fährt mit einer Geschwin-digkeit von 5 Knoten in einer Tiefe von 1200 Fuß. Nun ballert man dem Feind alle Stingers in den Rumpf, weicht den gegnerischen Waffen aus und wartet, bis das U-Boot getroffen ist. Dann jagt man noch schnell sämtliche Decoys hinterher - das müßte zur Vernichtung des lästigen Geräts reichen.

## Die Klassischen

**Pacland:** Um dem kleinen Punktefresser unendlich vie-le Leben zu verschaffen, müßt Ihr im Titelschirm **AVALON** eingeben.

**Leonardo:** Echte Biertrinker sind hier im Vorteil - wer nämlich **FREIBIER** eintippt, hat nicht nur unendlich viele Leben zur Verfügung, son-dern auch die Level-Codes bleiben nicht länger ge-heim...

**International Karate:** Tippt man **FREZ** ein, wird das Spiel gefreezed. **PAC** läßt einen Pacman über den Screen flitzen. Mit **FISH** springen plötzlich Fische aus dem Wasser. Ein Vogel flattert mit **BIRD** über den Bild-schirm. Gibt man **PERI** ein, so ragt ein Periskop aus dem Wasser...

**Danksagungen bitte an San-dra Uthoff, Max Hafenstein und Walter Senf...**

## SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE

### SEGA MEGADRIVE

deutsche Konsole incl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

### SEGA GAME GEAR

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

### NINTENDO GAME BOY

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

### COMMODORE CDTV

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

### PC-Soundkarten

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

### ZUBEHÖR

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

## WIR SIND UMGEZOGEN!

Bestelladresse: CPS Frank Heidek, Bürgerstraße 8 - 10, 5000 Köln 1

### PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

### PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

### SONDERANGEBOTE

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

### SONDERANGEBOTE

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95

### SONDERANGEBOTE

Academy of Heroics	17,95	Act of Rage	17,95
Adventures of Dr. M	19,95	Act of Rage II	17,95
Adventures of Dr. M II	19,95	Act of Rage III	17,95
Adventures of Dr. M III	19,95	Act of Rage IV	17,95
Adventures of Dr. M IV	19,95	Act of Rage V	17,95
Adventures of Dr. M V	19,95	Act of Rage VI	17,95
Adventures of Dr. M VI	19,95	Act of Rage VII	17,95
Adventures of Dr. M VII	19,95	Act of Rage VIII	17,95
Adventures of Dr. M VIII	19,95	Act of Rage IX	17,95
Adventures of Dr. M IX	19,95	Act of Rage X	17,95
Adventures of Dr. M X	19,95	Act of Rage XI	17,95
Adventures of Dr. M XI	19,95	Act of Rage XII	17,95
Adventures of Dr. M XII	19,95	Act of Rage XIII	17,95
Adventures of Dr. M XIII	19,95	Act of Rage XIV	17,95
Adventures of Dr. M XIV	19,95	Act of Rage XV	17,95
Adventures of Dr. M XV	19,95	Act of Rage XVI	17,95
Adventures of Dr. M XVI	19,95	Act of Rage XVII	17,95
Adventures of Dr. M XVII	19,95	Act of Rage XVIII	17,95
Adventures of Dr. M XVIII	19,95	Act of Rage XIX	17,95
Adventures of Dr. M XIX	19,95	Act of Rage XX	17,95
Adventures of Dr. M XX	19,95	Act of Rage XXI	17,95
Adventures of Dr. M XXI	19,95	Act of Rage XXII	17,95
Adventures of Dr. M XXII	19,95	Act of Rage XXIII	17,95
Adventures of Dr. M XXIII	19,95	Act of Rage XXIV	17,95
Adventures of Dr. M XXIV	19,95	Act of Rage XXV	17,95
Adventures of Dr. M XXV	19,95	Act of Rage XXVI	17,95
Adventures of Dr. M XXVI	19,95	Act of Rage XXVII	17,95
Adventures of Dr. M XXVII	19,95	Act of Rage XXVIII	17,95
Adventures of Dr. M XXVIII	19,95	Act of Rage XXIX	17,95
Adventures of Dr. M XXIX	19,95	Act of Rage XXX	17,95
Adventures of Dr. M XXX	19,95	Act of Rage XXXI	17,95
Adventures of Dr. M XXXI	19,95	Act of Rage XXXII	17,95
Adventures of Dr. M XXXII	19,95	Act of Rage XXXIII	17,95
Adventures of Dr. M XXXIII	19,95	Act of Rage XXXIV	17,95
Adventures of Dr. M XXXIV	19,95	Act of Rage XXXV	17,95
Adventures of Dr. M XXXV	19,95	Act of Rage XXXVI	17,95
Adventures of Dr. M XXXVI	19,95	Act of Rage XXXVII	17,95
Adventures of Dr. M XXXVII	19,95	Act of Rage XXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M XXXVIII	19,95	Act of Rage XXXIX	17,95
Adventures of Dr. M XXXIX	19,95	Act of Rage XL	17,95
Adventures of Dr. M XL	19,95	Act of Rage XLI	17,95
Adventures of Dr. M XLI	19,95	Act of Rage XLII	17,95
Adventures of Dr. M XLII	19,95	Act of Rage XLIII	17,95
Adventures of Dr. M XLIII	19,95	Act of Rage XLIV	17,95
Adventures of Dr. M XLIV	19,95	Act of Rage XLV	17,95
Adventures of Dr. M XLV	19,95	Act of Rage XLVI	17,95
Adventures of Dr. M XLVI	19,95	Act of Rage XLVII	17,95
Adventures of Dr. M XLVII	19,95	Act of Rage XLVIII	17,95
Adventures of Dr. M XLVIII	19,95	Act of Rage XLIX	17,95
Adventures of Dr. M XLIX	19,95	Act of Rage L	17,95
Adventures of Dr. M L	19,95	Act of Rage LI	17,95
Adventures of Dr. M LI	19,95	Act of Rage LII	17,95
Adventures of Dr. M LII	19,95	Act of Rage LIII	17,95
Adventures of Dr. M LIII	19,95	Act of Rage LIV	17,95
Adventures of Dr. M LIV	19,95	Act of Rage LV	17,95
Adventures of Dr. M LV	19,95	Act of Rage LVI	17,95
Adventures of Dr. M LVI	19,95	Act of Rage LVII	17,95
Adventures of Dr. M LVII	19,95	Act of Rage LVIII	17,95
Adventures of Dr. M LVIII	19,95	Act of Rage LIX	17,95
Adventures of Dr. M LIX	19,95	Act of Rage LX	17,95
Adventures of Dr. M LX	19,95	Act of Rage LXI	17,95
Adventures of Dr. M LXI	19,95	Act of Rage LXII	17,95
Adventures of Dr. M LXII	19,95	Act of Rage LXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXIII	19,95	Act of Rage LXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXIV	19,95	Act of Rage LXV	17,95
Adventures of Dr. M LXV	19,95	Act of Rage LXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXVI	19,95	Act of Rage LXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXVII	19,95	Act of Rage LXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXVIII	19,95	Act of Rage LXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXIX	19,95	Act of Rage LXX	17,95
Adventures of Dr. M LXX	19,95	Act of Rage LXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXI	19,95	Act of Rage LXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXII	19,95	Act of Rage LXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXIII	19,95	Act of Rage LXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXIV	19,95	Act of Rage LXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXV	19,95	Act of Rage LXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXVI	19,95	Act of Rage LXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXVII	19,95	Act of Rage LXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXVIII	19,95	Act of Rage LXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXIX	19,95	Act of Rage LXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXX	19,95	Act of Rage LXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXI	19,95	Act of Rage LXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXII	19,95	Act of Rage LXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXV	19,95	Act of Rage LXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIX	19,95	Act of Rage LXXXXXXX	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXX	19,95	Act of Rage LXXXXXXXI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXI	19,95	Act of Rage LXXXXXXXII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIII	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIII	19,95	Act of Rage LXXXXXXXIV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXIV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXV	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXV	19,95	Act of Rage LXXXXXXXVI	17,95
Adventures of Dr. M LXXXXXXXVI	19,95		



[illegible]

**1**



**WING COMMANDER**  
The First Mission

**SECRET MISSIONS**

**WING COMMANDER**  
und **SECRET MISSION 1** und **2**

IBM PC

**2**



**SECRET OF MONKEY ISLAND**

Agnix  
Atari ST  
PC

VGA 89,90  
EGA 49,90

- komplett deutsch -

**3**



**EYE OF THE BEHOLDER**

Agnix  
IBM PC

84,90  
84,90

4. RAILROAD TYCOON	84,90	84,90	84,90
5. WING COMMANDER 2			89,90
6. LEMMINGS	69,90	69,90	89,90
7. SIM EARTH			84,90
8. BUNDESLIGAMANAG: Prof	79,90		
9. KING'S QUEST 5	94,90		109,90
10. FATE - GATES OF DAWN	79,90		

**ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?**  
**WIR SCHAFFEN ABHILFE!**  
 Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen  
 Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand!



**Frank Heidak**

**Ein heißer Tip!**  
 Kunden, die vorbestellen, haben bei uns  
 den Vorrang, falls ein Software-Hersteller  
 mal Nachschubschwierigkeiten hat.

Programme	Spezial mit Lizenz und deutscher Anleitung				Programme	Lieferung: 1.04 ST IBM-PC				Programme	Lieferung: 1.04 ST IBM-PC				Programme	Lieferung: 1.04 ST IBM-PC			
	Anzahl	C 64	ST	IBM-PC		Anzahl	C 64	ST	IBM-PC		Anzahl	C 64	ST	IBM-PC		Anzahl	C 64	ST	IBM-PC
1. Internationaler Software-Markt	429	154,90	—	14,90	2. MAN SPRICHT DEUTSCH!	809	73,90	—	19,90	3. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	4. TOTO REPORTAGE	129	11,90	—	14,90
5. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	6. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	7. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	8. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
9. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	10. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	11. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	12. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
15. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	16. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	17. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	18. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
21. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	22. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	23. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	24. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
29. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	30. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	31. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	32. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
37. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	38. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	39. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	40. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
45. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	46. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	47. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	48. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
53. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	54. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	55. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	56. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
61. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	62. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	63. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	64. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
69. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	70. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	71. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	72. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
77. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	78. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	79. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	80. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
85. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	86. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	87. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	88. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
93. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	94. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	95. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	96. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
101. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	102. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	103. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	104. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
109. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	110. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	111. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	112. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
117. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	118. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	119. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	120. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
125. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	126. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	127. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	128. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
133. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	134. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	135. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	136. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
141. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	142. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	143. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	144. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
149. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	150. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	151. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	152. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
157. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	158. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	159. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	160. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
165. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	166. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	167. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	168. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
173. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	174. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	175. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	176. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
181. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	182. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	183. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	184. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
189. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	190. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	191. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	192. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
197. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	198. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	199. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	200. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
205. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	206. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	207. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	208. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
213. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	214. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	215. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	216. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
221. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	222. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	223. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	224. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
229. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	230. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	231. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	232. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
237. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	238. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	239. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	240. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
245. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	246. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	247. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	248. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
253. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	254. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	255. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	256. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
261. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	262. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	263. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	264. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
269. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	270. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	271. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	272. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
277. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	278. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	279. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	280. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
285. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	286. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	287. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	288. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
293. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	294. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	295. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	296. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
301. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	302. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	303. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	304. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
309. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	310. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	311. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	312. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
317. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	318. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	319. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	320. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
325. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	326. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	327. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	328. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
333. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	334. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	335. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	336. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
341. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	342. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	343. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	344. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
349. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	350. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	351. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	352. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
357. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	358. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	359. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	360. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
365. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	366. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	367. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	368. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
373. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	374. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	375. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	376. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
381. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	382. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	383. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	384. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
389. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	390. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	391. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	392. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
397. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	398. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	399. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	400. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
405. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	406. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	407. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	408. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
413. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	414. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	415. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	416. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
421. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	422. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	423. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	424. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
429. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	430. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	431. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	432. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
437. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	438. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	439. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	440. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
445. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	446. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	447. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	448. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
453. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	454. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90	—	19,90	455. WELTWEIT	129	44,90	—	14,90	456. WELTWEIT	129	11,90	—	14,90
461. (Intern.) WELTWEIT	429	154,90	—	14,90	462. (Intern.) WELTWEIT	809	73,90												

**Händleranfragen erwünscht!**

**Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!**

**Alle Angebote solange der Vorrat reicht!**




**FRANK HEIDAK**

**neue Bestelladresse**  
Bürgerstraße 8 - 10,  
5000 Köln 1

**neue Bestellannahme**  
Telefon (02 21) 25 69 83  
Telefax (02 21) 25 69 86

**Ladenlokal**  
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

**Geben Sie Gas und schicken Sie mir**

L P A PRG TEST ZUB			
L P A PRG TEST ZUB	Cards	VISA	
L P A PRG TEST ZUB			
L P A PRG TEST ZUB			

**Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!**

**VERSANDKOSTEN INLAND**

Vorkasse Scheck/Kreditkarte 5,-  
Nachnahmeversand 10,-

**die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:**  
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-  
bei Spiel-, Zubehör- und Nachbestellungen ab 100,-

**VERSANDKOSTEN AUSLAND**

Vorkasse Scheck/Kreditkarte 12,-  
Nachnahmeversand 25,-

**Auftraggeber**

Nachname: \_\_\_\_\_

Strasse: \_\_\_\_\_

Wohnort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Computer: \_\_\_\_\_ Fred Finken-Family \_\_\_\_\_ Verbill.

Kontost. Nr.: \_\_\_\_\_ Konten-Nr.: \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

**Spiele für C-64 auf Anfrage!**

Informen und Preisänderungen vorbehalten.  
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM),  
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM).  
Auslandsversand:  
(Nachnahme od. Vorkasse + 15 DM)  
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE  
GESAMTPREISLISTE AN!!!  
Telefonische Bestellung:  
Montag - Sonntag 0 Uhr - 24 Uhr  
Händler-Anfragen erwünscht!!!

\_\_\_\_\_

**Suche Hardware und biete Software.** Suche Farbdrucker f. Amiga 500. Verkaufe Originale: Turrican I u. II für 80 DM, Tower of Babel 50 DM, Rock & Roll, X-Copy, Fantavision je 30 DM, Lemmings 45 DM, Case 20 DM, Setkey words für 10





DM. Alle zusammen 210 DM. Tausche auch gegen Farbdrucker. Tel.: 07561/71422 (Oscar)

**Kaufe Print Master plus** für den Amiga 500. Schreibt an Markus Frankl, Zillertalstr. 26, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/439343

**Suche billig:** Amiga 500, 1 MB, Spiele, Monitor oder HF-Modulator. Ich verkaufe Sega-Master Original: Ace of Aces für 60 DM, Pacmania: 60 DM. Beide zusammen: 100 DM. Angebote an: A. Schirokoff, Garrison, O-2820 Hagenow.

## SUCHE SOFTWARE

**Suche Originale** bes. Super League, Berlin 1948, Murders in Venice, Monkey Island, St. Thomas, Street Rod, Lemmings, Pinball Magic, Operation Stealth, TV Sports Basketball. W. Heinlein, Mühlanger 4, 8623 Staffeldt, Tel.: 09573/7396

**Suche ständig Software** für Amiga. Nur Originale! Kaufe alles ab 1987. Bin für jedes Angebot offen. Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim

**Suche das Original Railroad Tycoon.** Biete Chubby Gristle, Pac-Mania und noch zwei andere. Also 4 Spiele für 1. Bin außerdem an PD interessiert. Zuschriften an: Marcus Winkler, Ginsterweg 33, 4950 Minden. Nur Originale!

**Suche Amiga-Originale.** Hauptsächlich Abenteuer, kaufe aber auch anderes. Zahle 5 DM. Telefoniert noch heute. Tel. 031/341435 Lukas verlangen

**Suche Shoot-em-up Construction Kit** oder tausche gegen andere Games. Andre Müllerschön, Emil Fuchs Str. 6, O-7010 Leipzig

**Suche dringend folgende Orig. Spiele:** Future Wars, Op, Stealth, Loom, alle kpl. deutsch. F. Wars am dringendsten; kann leider nur 20 - 30 DM zahlen, da Schüler. Bitte, bitte melden. Tel.: 06196/44285

**Suche folgende Oldies:** Hitchhikers Galaxy, Wishbringer, Neuromancer für 20 DM pro Spiel! Tel. ab 15.00h 0202/467529. Verlangt Alex. P.S. Suche On the Road Anleitung!

**Suche Originale!** Kick Off II, Bundesliga Manager, Wayne Gretzky Icehockey, Powermonger, Maupiti Island, Final Whistle, Super Cars II, M.U.D.S. und Great Courts II. Stephan Zerbe, Neumannstr. 14, O-7050 Leipzig

**Suche Oldies:** Archon I u. II, Emerald Mine I u. III. Tausch oder Kauf! Tel. 05258/3013

**Suche Startup-Sequence Maker** und Menu Maker. Alf Hellmich, Kärntnerweg 5, 8200 Rosenheim

**Helf mir!** Habe seit kurzem AT u. vermisste meinen Amiga. Suche deshalb auf PC-XT-AT lauffähigen Hardware- oder Software-Emulator! Preis ist unwichtig. Zuschrift unbedingt an: D. Rummel, Hufelandstr. 9, O-6540 Stadtraa

**Suche Adv.Tak.Fight.2.** Lotus, Gunboat, Powermonger, Rocket R., LHX, Empire, Bub, Bobble, Pang, Monkey Isl., Hillstreet, Glücksrud, Big Business. No Copies! 09293/7420

**Suche Tips,** Pläne und Lösungen zu Bard's Tale 1, 2 und 3, Dungeon Master, Legend of Faerghail, Chaos strikes back und Eye of the Beholder. Schreibt an: Manuel Aumüller, Insterburger Str. 8, 8233 Kellheim. Danke im Voraus!

**Suche folgende Spiele:** Elvira, Hill Street Blues, Loom, The Last Ninja 3 und Monkey Island. Zahle gut! N. Kricheldorf, Blücherstr. 18, O-7282 Bad Döben

**Suche für Amiga o. PC:** The Hitchhikers, Planetfall, Wishbringer, Christoph Nacken, Weberstr. 33, 2800 Bremen 1

**Suche für meinem Amiga 500** das Game Treasure Island Dizzy für 15 DM, oder tausche gegen die Compilation Future Dreams. F. Wendi, Krupunder Grand 46, 2083 Halstenbek

**Suche billig Games** (50 DM) für Amiga (mit Packung, Anleitung), auch uralt! Schreibt an: Matthias Sax, Willenhachstr. 12, 8531 Dietpeck

## BIETE SOFTWARE

**Verkaufe für Amiga** folgende Spiele: Lemmings, Powermonger, Turrican II, NAM je 35 DM, Island of Lost Hope 15 DM. Alle Preise sind Verhandlungsbasis. Tausche auch gegen Cadaver, Bundesliga Manager Prof. Tel.: 05361/68752 oder schreibt an Andre Nestler, Hirtenweg 1, 3180 Wolfsburg 32

**Verkaufe Originalspiele:** BAT dt. 65 DM, Spirit of Adventure dt. 70 DM, Interphase engl. 25 DM, Startrash dt. 7 DM, Dangerfreak dt. 7 DM, Oxxonian dt. 7 DM, Monitor-schwenkfuß 25 DM. Angebote bitte schriftlich. Versand per Nachnahme. Michael Burghardt, Gagarin-Str. 3, O-4700 Sangerhausen

**Verkaufe Top Software** für den Amiga. Listendisk anfordern bei: Serge Bilger, Hamelrainstr. 80, CH-8302 Kloten, Tel.: 01/8143216 oder Fax 01/8143406

**Amiga Originale:** Mig 29, Thunderhawk, F 15 Strike Eagle II, F 19 Stealth Fighter z. verk. Steck 49 DM (mit Anleitung und Verpackung) Gegebenenfalls auch Tausch möglich! 06206/52468 Th. Burkert

**Verkaufe Amiga Originale:** Documentum (Textverarbeitung) für 85 DM und Jeanne d'Arc (Strategie) für 25 DM. Tel.: 09134/5994

**Verkaufe Phobia** für 20 DM, Protector für 20 DM und GFL Football für 15 DM. Suche noch Tauschpartner. Schreibt an: Sven Begus, Heidenheimerstr. 5, 8046 Garching. Es lohnt sich!

**Verkaufe über 100 Originalspiele** aus allen Richtungen. Liste gegen 1 DM Rückporto bei B. Monien, Mac-

costr. 79, 5900 Siegen 1 oder 0271/355297

**Verkaufe Amiga Orig. Steck. 40 DM** per NN. z.B. Pirates, Team Yankee, Turbo Out Run, Jet, Blue Angels, Knight of the Crystallion, Lotus Turbo Challenge, Full Metal Planete u.v.a. Dieter Schäfer 02822/52415

**Verkaufe Amiga Originale:** Toyota Celica GT Rally (1 Monat alt) für 50 DM und Amiga Sextett mit City Defence, Grid Start, Karate King, Karting Grand Prix, Las Vegas und Typhoon für 30 DM. Alles 100 % O.K. Tel.: 0037-46657710

**Gods! Verkaufe Gods** für 60 DM! Kaum benutzt! Anrufen unter: 02134/36883 (Norbert)

**Verkaufe Nintendo-Spiele!** Adventure of Link: 50 DM, Ice Climber: 40 DM, Simons Quest: 40 DM. Alle für NES! Preise runterhandelbar! Ruft an: 05109/7172 und verlangt Dennis!

**Verkaufe Zak Mc Kracken** mit Codes, Originalverpackung, Zeitung nicht gebraucht! Für 60 DM! Ruf doch mal an: 05109/7172 ab 16.00 Uhr von Mo bis Mi. Verkauf bis 21.4.92

**Verkaufe Powermonger, Imperium** und Pool of Radiance für je 40 DM oder tausche gegen Battle Isle, Ghengis Khan oder Conquestador. Tel.: 0642/81916 (Michael Kießling)

**Verkaufe für Amiga Original Dragons Lair, Escape from Singes Castle** 45 DM, Billy the Kid 20 DM und TV Sports Basketball 15 DM. Alles gut erhalten. Patrick Schäfer, Otto-Hahn-Str. 17, 6072 Dreieich 1

**Verkaufe Amiga Originale:** Zak Mc Kracken 20 DM, Karting Grand Prix 10 DM, TTF 15 DM, In 80 Tagen um die Welt 15 DM, PGA Tour Golf 40 DM. Tel.: 089/4313132

**Österreich:** Wegen Systemauflösung massenhaft neueste Software abzugeben. Gratisliste bei: Herbert Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien

**Verk. Amiga-Originale:** Lemmings 45 DM, Falcon 50 DM, Shadow o.t. Beast 40 DM, Lords o.t. Rising Sun 35 DM, It came from t. Desert 40 DM, Budokan 30 DM, Three Stooges 30 DM, TV Sports Footh. 30 DM usw. Tel.: 09287/78261

**Verkaufe Amiga Originale:** North & South und Ghosts & Goblins zu je 30 DM, Toobin zu 25 DM und Beam zu 20 DM, Spy vs Spy (The Island Caper) und Bombuzal zu je 15 DM. Andreas Tel.: 030/3016188 (ab 18 Uhr anrufen)

**Brauchst Du Demos, Public Domain, Originale neu und gebraucht, Tips, Cheats, Komplettlösungen?** Dann schreib an: Thomas Willsch, Großbeerenstr. 13, 8900 Augsburg

**Verkaufe Lotus Esprit Turbo Challenge II (Original)** für 65 DM. Einmaliges Preisangebot! Bitte melden unter der Rufnummer: 02236/64212 bei SERIK!

## KaroSoft

Jürgen Vieth

4 D Sports Boxing, Anltg. deutsch	64,-
Airbus A320, kpl. deutsch	99,-
Air Combat Aces, Handb. deutsch	74,50
Air Sea Supremacy, Handbuch dt.	74,50
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,-
AMOS - Compiler	59,-
AMOS 3.0	74,50
Baby Jo, Anleitung deutsch	74,50
Bane of the Cosmic Forge, dt. 1 MB	89,-
Barbarian II, Anleitung deutsch	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Bill Elliotts NASCAR Racer, deutsch	74,50
Birds of Prey +	76,50
Bundesliga Manager professional	74,50
Castles, deutsches Handbuch	64,50
Crash for a Corps, komplett deutsch	87,-
Deathknights of Krynn, kpl. deutsch	74,50
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50
Deuteros, Anleitung deutsch	74,50
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50
Chaos strikes back, deutsch	65,-
Elvira II, kpl. deutsch, 1 MB	71,50
Eye of the Beholder, 1 MB, kpl. dt.	74,50
Face Off Icehockey, Anleitung deutsch	69,-
Fate-Gates of Dawn, kpl. deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	74,50
F 16 Collection, Handbuch deutsch	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-
First Samurai, Handbuch deutsch	69,-
Flames of Freedom, Anltg. deutsch	74,50
Flight of the Intruder, Handb. deutsch	89,-
Football Crazy Collection, deutsch	64,-
Grand Prix (Formel I) Handb. dt.	79,50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-
Heart of China	79,50
Heimdall, Anleitung deutsch	74,50
Hunter, deutsch	74,50
Jimmy White's Snooker, Anltg. dt.	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-
Kathedrale, komplett deutsch	89,-
Larry III, komplett deutsch, 1 MB	89,-
Larry V, 1 MB	79,50
Indiana Jones (Graik Adv.) kpl. dt.	69,-
Kings Quest V, 1 MB, Handb. dt.	89,-
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Lrander, Anleitung deutsch	71,50
Lemmings, inkl. Datadisk, Anltg. dt.	64,-
Lemmings-Datadisk	49,-
Loom, kpl. deutsch	75,-
MAD TV, komplett deutsch	74,50
M1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Magic Pockets, Anleitung deutsch	64,-
Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Master Gall, Handbuch deutsch	79,50
Mega-Lo-Mania, deutsch	74,50
Mercs, Handbuch deutsch	67,-
MIG 29 M Superlucrum, Anltg. dt.	99,-
Monkey Island, kompl. deutsch, 1 MB	74,50
PGA-Golf, Handbuch deutsch	64,-
Pirates, deutsches Handbuch	66,-
Populous, deutsches Handbuch	71,50
R-Type II	67,-
Railroad Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Red Baron	79,50
Return of Medusa, kpl. deutsch	69,-
Rise of the Dragon	79,50
Robocop 2, James Pond 2, Anltg. dt.	64,-
Secret of the Silver Blades, 1 MB	74,50
Shadow Sorcerer, Anleitung deutsch	74,50
Silent Service II, 1 MB, Handb. dt.	79,50
SIM CITY u. Populous, Handb. dt.	74,50
Space Quest III, kpl. deutsch, Rest	42,50
Space Quest IV	89,-
Starbyte Supersoccer, kpl. deutsch	69,-
Starflight II, Handbuch deutsch	64,-
Striketest, Handbuch deutsch	64,-
Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Their finest Mission 1	39,90
Thunderhawk, Anleitung deutsch	71,50
Tip Off Basketball, deutsch	64,-
Traders, Anleitung deutsch	69,-
Transworld, kompl. deutsch	69,-
Ultima VI, Anleitung deutsch	74,50
Utopia, Anleitung deutsch	74,50
Wolfpack, Handbuch deutsch, 1 MB	75,-
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
X-Copy II prof. Vers. 5.0	79,-
Gravis Joystick	79,50
Gravis Mousestick	169,-

+ bei Drucklegung noch nicht lieferbar  
Änderungen vorbehalten

Vorkasse: DM 5,- Post-Nachnahme DM 8,-  
LIPS-Expressnachnahme DM 12,-  
Ausland nur Vorkasse + DM 15,-

## KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden  
Telefon 021 03/4 20 88  
oder 01 61/2 21 70 07

Liste kostenlos!  
(Bitte um Angabe des Computertyps)  
Kein Ladenverkauf - Nur Versand





**Verkaufe die Originale** (100% ok): Battle Isle (50), Eye of the Beholder (60), Wing Commander (50), Monkey Island II (60), Deuteros (50), Ultima VI (50), Elvira II (60), Railroad Tycoon (40), Gods (30), Bart Simpson (30), R-Type II (40), Pit Fighter (40) und ca. 50 weitere (brandneue). Bestellungen und Fragen an: Tel. 0461/74882 (Sven)

**Battle Isle** 50 DM, Lemmings 40 DM, Manchester Utd. Europe 40 DM, Monkey Island 50 DM, Railroad Tycoon 50 DM, Pirates 40 DM, Ban. Manager 30 DM, X-Copy V 5.0 30 DM. Alle nur Originale mit Anleitung. Christoph Hoeveler, Gravensteinerstr. 97, 2300 Kiel 17

**Verkaufe** The Third Courier (PC) oder tausche gegen Sierra Adventure für Amiga (Originale 100% Anleitung). Tel.: 0208/471626 ab 15 Uhr. PS: PC-Spiel (s.oben) kostet 40 DM.

**Verkaufe** Kopie-Disk mit 5 Prog. und Orig. von SW Xytronik (Handelsplatz) und Parochia (Adventure) je 5 DM. Tel.: 06408/7718

**Verkaufe** oder tausche Originale! F-19, Soccer Man., Transworld, Manchester Utd., Gazza II für je 30 DM! Zusammen für 130 DM. Hermann Tomezak, In der Aue 12, 6274 Hünstetten 2

**Verkaufe Originale:** Die Kathedrale 65 DM, Operation Stealth 40 DM, Tie Break 35 DM und Karate Kid II für 20 DM. Zusammen nur 140 DM. Alles wie neu. Schreibt an: Stefan Koch, Eichendorffstr. 12, 4791 Altenbeken

**Amiga-Originale:** Battle Isle (55), Thunderhawks (55), Soccer Challenge (35), Silent Service (30), Mier Soccer (30), Superski Challenge 2 & Exp. Disk (35) oder zusammen nur 235 DM u. Porto. Verpackung. Heiko Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder

**Verk.** Soccer Mania, Manchester Utd. u. Combo Racer I je 35 DM, Stunt Car Racer, Italy 1990, Eishockey-Manager u. World Championship Soccer I je 30 DM, (alles Orig.) Tel.: 02301/13432

**Verk.** Falcon F-16 50 DM, Invest 35 DM, Tel.: 04503/73929 ab 17.00 Uhr, Originale

**Verkaufe Amiga-Originale:** Midwinter, Lemmings, Tom and the Ghost, Zack Mc Kracken je 35 DM, Lorry 3 (kompl. deutsch), Elvira, Loom, Monkey Island je 45 DM, Eye of the Beholder 45 DM, Becker Text 2 105 DM. Tel.: 02151/772804

**Verkaufe** Amiga-Originale: z.B. Thunderhawk, 3 D Construction Kit, Hunter, Kings Quest V und mehr. Ruft an: 06171/86495 ab 18 Uhr. Preis nach Vereinbarung

**Österreich:** Div. Spiele für Amiga günstig abzugeben. Gratislisten anfordern bei: Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

**Stop!** Verkaufe Originale: (mit Anleitungen) Italy 90 (U.S.Gold) für nur 40 DM, European Superleague

für schlappe 40 DM. Beide Games so gut wie neu! Dick Norman, Ziehenweg 57, 4690 Paderborn-Neuhaus

**Verkaufe** Original Total Recall für 65 DM (mit Anleitung). Schreibt an: Christian Reichl, Lauchstädter Str. 5, O-4020 Halle/Saale.

**Verkaufe folgende Originale:** Zak Mc Kracken dt., Populous, Prom. Lands, Karting Grand Prix. Ruft an unter: 02104/46130 ab 14-21 Uhr, Oliver

**Verkaufe** Prehistorik für Amiga (35 DM) sowie die Ausgaben 4/90 - 3/91 für 3 DM des Amiga Jokers. Ebenfalls die Ausgaben 5/91, 9/91 - 12/91 für 4 DM. Schreibt an S. Schrader, Krügerstr. 19, 1000 Berlin 49

**Amiga PD!** Verkaufe gute PD Soft. Spiele, Demos, Anwender und Musik. Disk schon ab 1,50 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert Liste auf Disk gegen 2 DM Rückporto an. Original Hot Rod 25 DM. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen

**Verkaufe** fast nwtg. Spiel Maupiti Island mit Anl. und Verp., kaum benutzt, für nur 50 DM! Oder tausche gegen Sierra Adventure. Tel.: 06253/84877 (15-18 Uhr) Denis Schranz, Ahornweg 7, 6149 Rimbach 3

**Verkaufe AMIGA-Originale:** Toyota Celica GT Rally für 50 DM (NP 65 DM) oder tausche gegen Amiga-Original Out Run Europa. Schreibt schnell: Matthias Tobien, Wilhelm-Hauff-Str. 6, O-4090 Halle 96

**Verkaufe** dt. Originale m. Anleitung für Amiga: Die Kathedrale 60 DM, Kick Off II 20 DM, Stunt Car Racer 25 DM, Fighter Bomber 35 DM, Great Courts I 25 DM, Super Ski 10 DM, Lemmings (Demo) 5 DM, Populous II (Demo) 5 DM, Double Dragon III 5 DM, Das Erbe 5 DM. Schreibt an: Christian Grunewald, Marburger Str. 245, 6300 Gießen

**Verkaufe Amiga Originale:** Amiga Fun Games Nr. 11, 12/90, 12/91 mit Poster je 10 DM und Viruskiller Professional V2.0 für 25 DM und PD für je 3 DM. Liste anfordern gegen Rückporto! Dietmar Schulte, Bursweg 11, 4795 Delbrück-Schöning

**Verkaufe** The Island of Lost Hope für nur 15 DM & 5 DM Porto (geil, wa). Contact: Dominik Weitmann, Beethovenstr. 1, 8870 Gänzburg, Tel.: 08221/4509

**Originale Games** incl. Anleitung - orig. Verpackung zu verkaufen: 1) Mike the Magic Dragon (Kingsoft), 2) Targhan (Silmars), 3) Strip Poker (Kingsoft), 4) The Final Battle (PSS), 5) Z-Out (Electronic Arts), 6) Warlocks Quest (Infogrames), 7) Kings Quest III (Sierra), 8) Masterblazer (Lucasfilm). Alle Originale incl. Porto und Verpackung 180 DM. Einzelverkauf auf Anfrage! TH.R., Krahnhoistr. 7, 5307 Whg.-Holzem

**Verkaufe:** Kings Quest 4, Fatal Heritage, Cruise for a Corpse je 45 DM, The Colonels Bequest für 60 DM. Evtl. Tausch. Michael Witte, Im Winkel 7, 4512 Wallenhorst. Tel.: 05407/7662

**Verkaufe** Amiga Disklab V 1.2 und Intromaker von Stefan Ossowski. Beide in deutsch, zusammen nur 60 DM. Original verpackt. Schreibt an: Ralf Schwäcke, Nordwall 42, 3257 Springe 1

**Verkaufe:** On the Road, F-29, Light Force, Midwinter, Mig 29, Power Drift, Zombi, Lords of Doom, Panza Kick Boxing, Battle Command, Battle Isle & 10 neue Landkarten und Turbo Challenge II. Wenn ihr die Preise wissen wollt, ruft doch mal an: Thomas 06053/9800 nach 18 Uhr. Suche auch Kontakte zu Simulationsfans zum Gegen- und Miteinandersocken im Raum zwischen Hanau und Schlüchtern.

**Verkaufe Orig.** F-19, Red Storm Rising, Powermonger, 30 - 40 DM. Tel.: 05835/556 (nach Thorsten fragen)

**Verkaufe Originale!** Mit Anleitung: Railroad Tycoon kpl. dt. 45 DM, Miami Chase 15 DM, Blazing Thunder 15 DM, Treasure Island Dizzy 10 DM, zusammen für 80 DM. Melden bei Kai, O-Berlin 4838342

**Verkaufe Amiga Originale:** Test Drive 2 The Duel 35 DM, F-15 Strike Eagle 40 DM, Elite 35 DM, Wings of Death 35 DM, Last Ninja 15 DM, Battle Storm 35 DM und Falcon Mission Disk II 35 DM. Zuschriften an: E. Drescher, Joliot-Curie-Str. 3c, O-6325 Ilmenau

**Amiga Originale!** The Return of the Medusa, Powermonger & Original-Lösungsbuch, Imperium, Fate - Gates of Dawn und Captive. Alle Programme ohne Gebrauchsspuren. Tel.: 06421/41164

**Biete:** F-15 2, Brat je 45 DM, Gunboat 50 DM, Knight Force, Flip it & Magnose, Grand Slam Tennis, Bad Cat, Startrash je 10 DM. Nur Originale! Mo-Fr ab 15 Uhr unter 084138827. Fragt nach Jochen.

**Verkaufe Amiga Orig.:** Berlin 1948 (35), Rainbow Islands (25) und Lemmings (35)! Alle Games sind 100%ig OK! Tel.: 0221/427486

**Biete Software** für den Amiga! Tel.: 05732/74111 (24 Std.) Nur telefonisch!

**Verkaufe** ca. 20 Amiga-Orig.-Games zwischen 20 und 50 DM wie z.B. Elvira, Toki, Future Wars, Panza Kickb., Beast I & II, Flight Sim. II, Stellar 7, DPaint 3, Festplatte! für 4500, 20 MB u. 1 MB Speicher. Tel.: 07821/4586

**Verkaufe Amiga-Originale:** u.a. Murder, Bundesliga Manager, Starbyte Super Soccer und andere. Liste anfordern bei: Udo Riechbächer, Friedhofstr. 34, 6305 Alten-Buseck. PS: Alles 100% OK!

**Verkaufe:** Eye of the Beholder, SimCity u. Populous, Bards Tale 3, Powermonger, Secret o.t. Silver

Blades, Spirit of Adventure 40 DM, Turrican 2, Dragonwars, Zone Warrior, Overrun 35 DM. Tel.: 069/554149 (Galli)

**Original Amiga Spiele** zu verkaufen: Space Quest III, Larry III (deutsch) je 45 DM, Loom, Zack Mc Kracken, Elvira, Monkey Island, Tom and the Ghost, Eye of the Beholder je 40 DM, Midwinter, Lemmings, Tip Trick, Brat je 35 DM, 02151/772804

**Verkaufe** Rainbow Island, Twinworld, Chuck Rock, Brat, Toki, Pipe Rider, Venus, alle 100% OK. Ich übernehme Verpackung u. Briefmarken. Ruft mich an! Tel. 06182/3603, verlangt Oliver.

**Verkaufe** International Soccer Challenge mit Handbuch, The Final mit Anleitung, Superliga Superbrickout (PD) alles original für zusammen 45 DM u. Bundesliga Manager prof. Demo Disk gratis oder tausche gegen Manchester United Europe. Dirk Hasert, Leonhard-Frank-Str. 15, O-5300 Weimar

**Verkaufe Amiga Software** z.B. Legend of Faerghail, Unreal, Bismarck, Hanse, Heroes, Fullblast... Alles Originale je 30 DM oder zusammen 150 DM. Tel.: 02236/81401 Peter von 12.00 - 14.00 oder 21.30 - 23.00

**Verkaufe o. tausche:** Dungeon Master, Chaos S. Back, Starflight I, Bloodwych, Fugger, Barbarian, Legend of the Sword! Alle unter 50 DM (VHB)! Suche kompl. Assemblerpaket! Tel.: 06324/64081 (ab 17 Uhr) Michael

**Selbsterst. Lös.** (Wiz. 7, E.o.t. Beh. 2, Po. Darkn., Fate) Tel.: 04127/1567 (Timo)

**Verkaufe** Compilation In Action: Grand Prix Circuit, Blue Angels, 4th Inches, Fast Break für 60 DM! Mit deutscher Anleitung! Brauche Red Baron oder Indy III. Bitte nur Originale. Markus Klakucan, Römerstr. 254, 4100 Duisburg 18

**Stop!** Verkaufe Originale: Thunderhawk 89 DM, Bundesliga Manager 60 DM, Populous 30 DM, Defender of the Crown, Lords of the Rising Sun je 25 DM, Kick Off I 20 DM. Wochenende Tel.: 02241/79808 (Peter Mois)

**Verkaufe Amiga Original:** Indiana Jones Adventure für 30 DM, Martin Junchen, Tel.: 04261/82454 (ab 20 Uhr)

**Verkaufe Amiga Originale!** After Burner, Wall Street Wizard, Axels Magic Hammer und Chambers of Shaolin für 30 DM. Sowie Stadt der Löwen und Great Courts für 40 DM. Tel.: 09861/3030 (Christian)

**Verkaufe Amiga Originale:** Ninja Remix mit Verpackung 40 DM, Tusker mit Verpackung 30 DM, Championship Golf ohne Verpackung 10 DM, Xenophobe mit Verpackung 30 DM. Alle zusammen für 100 DM. Tel.: 02292/4780

**Löse Spielesammlung auf!** Nur Top-Spiele!!! Nur Originale! Rollenspiele z.B. Fate, Eye, Bane, Kathe-



drale, Medusa 2 usw. für 50 DM/  
Stück. Tel.: 069/687238

**Biete Software** für den Amiga. Tel.:  
08654/2572 ab 13 Uhr - 18 Uhr.  
Oder schreibt: Stefan Grassmann,  
Lerchenstr. 13, 8228 Freilassing

**Verkaufe F 29 Original, M 1 Tank**  
Platoon, Grand Prix Circuit, USS  
John Young, Blue Angels, Fast  
Break, 4th Inches, 688 Attack Sub,  
Victory, Kick Off, Harrier Combat  
Simulator für 200 DM. Ruft an bei  
Laki 07227/977138

**Biete Rick Dangerous 2 IBM 3.5**  
Zoll kompatibel, Original! Höchstes  
Angebot! Zuschr. an: David Roet-  
her, Kopernikusstr. 24, O-2500 Ro-  
stock

**Habe absolut neueste Software** bil-  
lig abzugeben (ich habe alle Spiele,  
die gute Wertungen haben). 100%  
zuverlässig!! Schreibt an: Niki  
Hächl, Herbstweg 5, 8221 Bergen

**Verkaufe Maniac Mansion 46 DM,**  
Their finest Hour 50 DM (beide  
Originale 100% OK). Tel.: 02243/  
7040 Tobias

**Verkaufe Amiga Originale:** Indiana  
Jones Adv., The Curse of Ra je 40  
DM, Lemmings, Brat, Secret of  
Monkey Island je 50 DM, Loom,  
Populous, Loopz je 35 DM, Deflek-  
tor 15 DM. Ab 18 Uhr 089/  
3232382 (Michael)

**Verkaufe Originale/C64** Football  
Manager 2, Pac Mania. Beide in Top  
Zustand! Preise VB. Ruft bitte nach  
14.00 Uhr an! Tel.: 02156/4442  
(Urs)

**Biete für Amiga:** Killing Cloud und  
Chuck Yeager 2 (beide je 40 DM)  
und von Competition pro Infrarot-  
fernbedienung für alle Joysticks (40  
DM). Call: 030/7519975 (Thomas)

**Verkaufe Amiga Originale!! VB 70**  
DM: Amiga Chamäleon, Larry III,  
VB 40 DM: Project D, Turrigan II.  
Schreibt an: René Heckmann, Lai-  
nerbüchel 11, 8300 Landsbat  
0871/44718

**Verkaufe Amiga orig. Spiele:**  
Ghostbusters, Batman, Indiana Jo-  
nes, USS John Young usw. gegen  
Gebot, 06071/21531

**Verkaufe 3D Construction Kit** für  
115 DM! (Orig.) Brandneu! Fast  
nicht benutzt! 100% OK! Schreibt  
an: Timur Debbag, Neusser Str. 188,  
5000 Köln 60

**Eye n.t. Beholder, Pool of Radiance,**  
Buck Rogers u. Great Courts 2! Alle  
nur 35 DM! 100% OK, Schreibt an:  
J. Ebel, Rathausstr. 11, 3208 Gie-  
sen. Tausche auch gegen andere  
Rollenspiele, natürlich Originale.

**Railroad Tycoon 50 DM, F-15 Strike**  
2 50 DM, Nam 45 DM, Falcon  
MD2 40 DM, Block Out 25 DM,  
Space Quest 3 40 DM, Regnum 10  
DM. Es kann gehandelt werden!!  
040/7228622 ab 19.00 Uhr (Ro-  
nald verlangen)

**Verkaufe den Superhit Lotus Esprit**  
Turbo Challenge II für 55 DM plus  
NN. Tel.: 0203/361421

**Biete Disney Animation Studio** an  
für 180 DM. Außerdem noch Stadt  
der Löwen für 40 DM und Fantastic

Four für 30 DM. Alles Originale.  
0421/6099676

**Verkaufe Orig. Panzerstrike** für  
C64. Englische Anleitung 60 DM.  
Ruft an: 06588/2216

**Verkaufe Amiga Original-Games**  
mit Anleitung u. Verpackung. Battle  
Isle mit 10 neuen Welten (Messe-  
version) 80 DM, The Plague 35  
DM, Hero Quest 40 DM, Escape  
from the Planet 30 DM, Street Figh-  
ter 25 DM, Drakkhen 30 DM, Space  
Harrier 30 DM, Power Monger  
50 DM, Cybercon 70 DM. Tel.:  
05234/5334

**Original Spiele** günstig abzugeben:  
Waterloo und Knights of the Cry-  
stallion für 18 DM, F 15 II für 49  
DM. Alle in sehr gutem Zustand.  
Dominique Simon, Philipp-Reis-  
Str. 2, 6250 Limburg 1. Tel.: 06431/  
44715

**Verkaufe Amiga Originale:** Kick  
Off m. Extra Time 40 DM, Full  
Metal Planete 40 DM, Rings of  
Medusa 40 DM, Return of Medusa  
50 DM, Powermonger 50 DM, Le-  
gend of Faerghail 40 DM, Their  
finest Hour 40 DM, Railroad Ty-  
coon 60 DM, Conflict Europe 35  
DM, Wings 60 DM, Demomaker  
50 DM. Tel.: 06431/44096 ab  
18.30 Uhr (Peter verlangen!)

**Biete Noise Tracker-Module** vom  
Besten. Komponiere auf Wunsch.  
Verwende auch geschickte Samp-  
les. Pro Lied 15 DM. Tel.: 040/  
4301385, 040/438873 oder 040/  
4601198. Nach Jurek fragen.

**Verkaufe Amiga Origin. Robo, Tim**

& Struppi, Purple Saturn, Hostages,  
Captain Blood, Teenage Queen,  
Krypton Egg, Safari Guns, Bu-  
bble+, Jumping Jackson. Nur 250  
DM. Tel.: 089/3153391. Verlangt  
nach Peter!

**Verkaufe wegen Doppelschenkung**  
Lotus Turbo Challenge II für 60 DM  
oder tausche gegen Cruise for a  
Corpse. Sven Schumacher,  
Grünstr. 26, 4000 Düsseldorf 1.  
Tel.: 0211/671301

**Verkaufen Software** aller Art. Als  
Gruppe konnten wir alles zusam-  
menstellen, was es an Soft gibt  
(ohne viel zu übertreiben). Neue  
Sachen treffen laufend ein. Spiele  
kriegen wir, sobald sie zu haben  
sind. Nie teurer als 35 DM! Fragen  
und Bestellungen an: S. Jacob, Pf.  
1243, 2398 Harrislee. Alles Ori-  
ginale!

**Verkaufe folgende Originale:** Tur-  
bo Challenge 2, Flight of the Intru-  
der mit Karten, Bundesliga Mana-  
ger Professional mit Editordisk, Al-  
le Spiele mit deutscher Anleitung.  
Schreibt an: Thorsten Korte, Edu-  
ardstr. 10, 5600 Wuppertal 2. Tel.:  
0202/591930

**Verkaufe nur im Raum München:**  
Monkey Island dt. 50 DM, F-15 II  
dt. 50 DM, Wonderland 50 DM,  
Life & Death I 40 DM, Cadaver dt.  
45 DM, Yeagers AFT 2.0 40 DM,  
Elvira I dt. 55 DM, Magic J. Basket-  
ball 16 DM, RSI (DB) Demomaker  
1.0 10 DM, MIG-29 Fulcrum 35  
DM. Nur Mittwoch von 17 - 18  
Uhr! 089/756398 (Alex). Nur Ori-  
ginale!

**S.C.S.**

**Saar Computer Service**

Über 600 Titel für Amiga 300 für PC

**6625 Püttlingen**  
**Bengesserstr.19**

**Tel. 06898/62362**

Sie erreichen uns täglich von 13.00 bis 21.00 Uhr

Inh.  
Jörg Zahler

**S.C.S.**  
**ist**  
**Cool**

Kostenlose Liste anfordern!!!

Pro Game eine 3,5" Leerdiskette -GRATIS-

Außerdem VERLOSUNG und

VIP-KARTEN AKTION

VIP-KARTE+EIN SPIEL

ALIAS  
ANTARES  
ALCAZAR  
AMNIO  
BUNDESLEGA MANAGER PRO  
BLACK GOLD  
BLACK ROCKET PRO  
BACK TO THE FUTURE II  
BATTLE 1945  
BLOOD BROTHERS  
CASTLE  
CRUISE OF A DREAM  
DEATH KNIGHTS OF KORN  
EYE OF THE BEHOLDER II  
EYE  
FIGHT OF THE DRAGON  
F-15 STRIKE 2  
F-20 RETALIATOR  
FALCON-HUNTER  
FATE GATES OF DAWN  
FINAL FIGHT  
FORMULA 1  
HEROES QUEST  
HEROES QUEST II  
HEROES QUEST III  
HEROES QUEST IV  
HEROES QUEST V  
HEROES QUEST VI  
HEROES QUEST VII  
HEROES QUEST VIII  
HEROES QUEST IX  
HEROES QUEST X  
HEROES QUEST XI  
HEROES QUEST XII  
HEROES QUEST XIII  
HEROES QUEST XIV  
HEROES QUEST XV  
HEROES QUEST XVI  
HEROES QUEST XVII  
HEROES QUEST XVIII  
HEROES QUEST XIX  
HEROES QUEST XX  
HEROES QUEST XXI  
HEROES QUEST XXII  
HEROES QUEST XXIII  
HEROES QUEST XXIV  
HEROES QUEST XXV  
HEROES QUEST XXVI  
HEROES QUEST XXVII  
HEROES QUEST XXVIII  
HEROES QUEST XXIX  
HEROES QUEST XXX  
HEROES QUEST XXXI  
HEROES QUEST XXXII  
HEROES QUEST XXXIII  
HEROES QUEST XXXIV  
HEROES QUEST XXXV  
HEROES QUEST XXXVI  
HEROES QUEST XXXVII  
HEROES QUEST XXXVIII  
HEROES QUEST XXXIX  
HEROES QUEST XL  
HEROES QUEST XLI  
HEROES QUEST XLII  
HEROES QUEST XLIII  
HEROES QUEST XLIV  
HEROES QUEST XLV  
HEROES QUEST XLVI  
HEROES QUEST XLVII  
HEROES QUEST XLVIII  
HEROES QUEST XLIX  
HEROES QUEST L  
HEROES QUEST LI  
HEROES QUEST LII  
HEROES QUEST LIII  
HEROES QUEST LIV  
HEROES QUEST LV  
HEROES QUEST LVI  
HEROES QUEST LVII  
HEROES QUEST LVIII  
HEROES QUEST LIX  
HEROES QUEST LX  
HEROES QUEST LXI  
HEROES QUEST LXII  
HEROES QUEST LXIII  
HEROES QUEST LXIV  
HEROES QUEST LXV  
HEROES QUEST LXVI  
HEROES QUEST LXVII  
HEROES QUEST LXVIII  
HEROES QUEST LXIX  
HEROES QUEST LXX  
HEROES QUEST LXXI  
HEROES QUEST LXXII  
HEROES QUEST LXXIII  
HEROES QUEST LXXIV  
HEROES QUEST LXXV  
HEROES QUEST LXXVI  
HEROES QUEST LXXVII  
HEROES QUEST LXXVIII  
HEROES QUEST LXXIX  
HEROES QUEST LXXX  
HEROES QUEST LXXXI  
HEROES QUEST LXXXII  
HEROES QUEST LXXXIII  
HEROES QUEST LXXXIV  
HEROES QUEST LXXXV  
HEROES QUEST LXXXVI  
HEROES QUEST LXXXVII  
HEROES QUEST LXXXVIII  
HEROES QUEST LXXXIX  
HEROES QUEST XLXXX  
HEROES QUEST XLXXXI  
HEROES QUEST XLXXXII  
HEROES QUEST XLXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXV  
HEROES QUEST XLXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI  
HEROES QUEST XLXXXXXXII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIV  
HEROES QUEST XLXXXXXXV  
HEROES QUEST XLXXXXXXVI  
HEROES QUEST XLXXXXXXVII  
HEROES QUEST XLXXXXXXVIII  
HEROES QUEST XLXXXXXXIX  
HEROES QUEST XLXXXXXXX  
HEROES QUEST XLXXXXXXI



# BRANDNEU Ab sofort bei Ihrem Zeitschriften händler



**PROBEHEFT**  
gegen einen  
20 DM Schein  
anfordern bei:  
**Schatztruhe**  
Nohlstraße 76  
W4200-Oberhausen



**Biorhythmus  
POCObase jr.  
(Datenbank)  
Mensch-Ärgere  
-Dich-Nicht  
Black Jack 17+4  
Mr. Brick**

**Mach mal Pause!** Verkaufe Turrican II für 35 DM, Bundesliga Manager für 40 DM, Manéh. United Europe für 45 DM! Tausche auch! Ruft unter Tel.: 02255/6992 an und fragt nach Markus!

**Verkaufe Might & Magic 2, Bane of Cosmic Forge, Spirit of Adventure, 688 Attack Sub, Heros Quest, Gravity, Nevermind, Bards Tale 2 u.v.m.** Verkaufe auch Konsolenspiele (alle Systeme). Tel.: 0711/7970447, Gabi

**Verkaufe Amiga-Originale mit Anleitung (dt.):** Die Kathedrale 50 DM, Stunt Car Racer 25 DM, Fighter Bomber 35 DM, Kick Off I 20 DM, Great Courts I 25 DM, Populous II Demo 5 DM, Lemmings Demo 5 DM. Schreibt an: Christian Grunewald, Marburger Str. 245, 6300 Giessen

**Verkaufe neueste Software zu fairen Preisen.** Infos bei P. Sigrist, Vogelhaldenstr. 43, 8426 Lufingen/Schweiz.

**Fish-PD endlich mal zum SK-Preis.** 50 Stück (z.B. 511 - 560), virenfrei! auf nagelneuen 3,5"-Disks inkl. Etiketten & Schächeln: 60 DM für neutrale (90 DM für rote BASF Extra 2 DD. Alles plus Porto. Wenn Ihr noch Fragen habt, ruft mich am Wochenende an: 02642/400936 M. Schmickler, Eulengasse 29, 5485 Sinzig

**Manchester United Europe.** Tel.: 04221/55829

**Verkaufe Originale:** Silent Service 2, F-29, Legend of Faerghail, Fatal Heritage, Dragonflight, Midwinter 2, 688 A. Sub, Op. Stealth, Fighter Bomber u.v.m. Ruft an 0761/39256 abends. Games ab 10 DM

**Verkaufe günstige Software für Amiga!** Kostenlose Liste anfordern, 1000% Antwort. Schreibt an Kay Weber, Hellerstr. 41, 5243 Herdorf

**Verkaufe Op. Stealth, Hill Street Blues, Lemmings, F-19 Stealth Fighter, Invest.** Tausche eventuell auch. Tel.: 030/8312119 (Patrick)

**U.C.S.: Neueste Soft zu guten Preisen.** Tausch nicht ausgeschlossen. Tel.: 04952/3329

**Amiga Originale!** Elvira 40 DM, Geisha 35 DM, Simulera 35 DM, Edition Vol. 1 (2 Sp. Stadt der Löwen, Holiday Maker) 50 DM, Pang 30 DM, Nightdawn u. Blue Angel je 20 DM. Auch Tausch möglich! Tel.: 06128/84983

**Verkaufe oder tausche Software u.a.** Battlemaster, Spirit of Adv., Maupiti Island, Gazza etc. Suche F29, Lost P., Jonathan. Suche außerdem billige Festplatte für A 500. Marko Seltenheim, Herbert Jensen Str. 14 a, O-1200 Frankfurt/Oder.

**Verkaufe SEGA MEGA Drive Spiele z.B.** Strider, Loom, Sonic Fantasia, Thunder Force 2. Tel.: 04321/62689 ab 17.00 Uhr

**Demo-Abos!** Jeden Monat 10 Disketten mit dem allerneuesten legalen Zeug (Demos, Megademos, Szenemags) für absolut lächerlich

billige Preise. Fordert gegen 3 DM Infopaket. Abo-Reservierungsschein und Disk mit einigen Kostproben an: J.D. Mallander, Knufstr. 28, 3290 Bochold. Wir bieten außerdem noch jede Menge an Demosoftware für den Amiga an.

**Amiga Laser Game System /Verkaufe Thayers Quest für 140 DM.** Ruft an bei Marc Tel.: 089/718412. Suche Kontakte in München, die im Besitz eines LDG Systems sind.

**Achtung:** Besit. v. Amiga u. Megadr. Habe aus Illustrierten u. Beziehungen zu Amiga u. Megadr. Club komplet. Tips, Cheats zusammengetragen. Seid Ihr inter., dann schreibt Mario Briegel, Robertweixlerstr. 20, 8960 Kempten, Tel.: 0831/27286 Liste gratis

**You want the newest Software for your Amiga.** Contact us: Dynamite Boys, Postfach 1514, 7130 Hühleracker

**Verkaufe Originale!** It came from the Desert 30 DM, Fast Break 15 DM. Nur Amiga! 100 % OK! Ruft an bei: Timo Kohlbacher, Tel.: 06254/7892

**Verkaufe Originale:** PQ 1, SQ 2, je 35 DM; KQ 4, Larry 3, SQ 3, PQ 2, Colonel's Bequest, Elvira, Loom, Captive, je 45 DM. Tel.: 02374/15779

**Verkaufe Original Oil Imperium für 35 DM und Sim City 512 KByte Version für 50 DM,** beide zusammen für nur 75 DM. Tel.: 05521/1497 ab 15 Uhr (Andreas)

**Verkaufe Originale:** Monkey Island 50 DM, Indy III (Adv.) 40 DM, Cadaver 40 DM, Populous 30 DM u. Ooze 20 DM. Alle Games außer Populous kompl. in deutsch. Tel.: 0212/60729

**Verkaufe Larry 3er Pack für 120 Fr. (neu 160 Fr.),** Simon Spiegel, Oberalpstr. 55, CH-4054 Basel. Tel.: CH/061/3028104

**Amiga Originale:** Power Monger, Legend of E., Champ. of Kr. je 50 DM, Wolfpack 40 DM, Monkey Island 55 DM, Berlin 1948 30 DM. Alles gut erhalten! Tel.: 0251/214197

**BRANDNEW AMIGA PRODUCTIONS** Wie z.B. SC 2, M. Island Deutsch, Antares, Flames o. Freedom und viele andere! Täglich Neuheiten - immer aktuell. Board: 05021/64715. Diego!

**Hey Game-Freaks!** Wenn Ihr von den ganzen Games hier mal genug haben solltet, dann solltet Ihr auch mal Megademos, Slidedemos, Music Disks und Disk Mags aus der Szene ansehen. Es gibt sogar SCENE-GAMES. Also: wer nicht testet, der verpaßt was. Darum schnell 2 DM in Marken für ne Katalogdisk an: Kai Bühler, Postfach 1103, 7518 Bretten 1.

**Verkaufe oder tausche Amiga-Originale:** Chuck Rock 60 DM, Third Courier 35 DM gegen: Mega Lo Mania, Midwinter II, Manchester Un. Europe, Indy 500, MUDS oder Torvak. Schreibt an: Serdar Durmus, Steigestr. 94, 6930 Eberbach

**Verkaufe Amiga Top-Spiele wie:** z.B. Silent Service II, Bundesliga Manager Prof., Railroad Tycoon, On the Road, Centurion u. weitere. 100% Original-Programme. Ab 17.00 Uhr unter Tel.: 02256/3134

**Verkaufe Originale für Amiga!** Mit Packung! Rainbow Islands für 40 DM (Neupreis 75 DM) u. Turrican II für 50 DM (Neupreis 80 DM). Ich tausche auch gegen Bundesliga Manager Prof. (Beide, T II u. Rai.) Mark Drieschner, Stader Straße 17 a, 2152 Horneburg

**Verkaufe Originale:** Gremlins 2, Blazing Thunder, James Pond, Total Recall. Schreibt an: Christian Schwinghammer, Wilhelm-Busch-Str. 3, 8252 Taufkirchen/Vils. 100% Antwort!

**Verkaufe Spiele!** Habe z.B. The Immortal, Midwinter, UMS, Emdyn Hughes Int. Soccer, Rings of Medusa, Battle Squadron. Melden bei: Alexander Becker, Burgfeld 4, 2418 Ratzeburg. (Sonst noch viele andere Spiele) Tel.: 04541/83644

**Verkaufe billig Amiga Originale:** Winter Olympiade 88, Tetris, Time Bandit, Skweek, Cabal, Xenon 2 je 15 DM. Alle zusammen für 90 DM. Jan Müller, Am Wingertsberg 3, 6147 Elmshausen. Tel.: 06251/68888. Tausche!

**Verkaufe Originale:** Supremacy (35 DM), Spirit of Adventure, Buck Rogers, Obitus, Ultima 5 und Operation Stealth für je 45 DM. Ruft an bei 089/1417621 (Christian). Bye, bye!!!

**Verkaufe Amos The Game Creator** (Spiele selbst programmieren!) für 60 DM. Thomas Lippl, Adalbert-Stifterstr. 10, 8261 Emmerting. Tel.: 08679/6516 (Natürlich nur Original!)

**Sucht einer von Euch Zak Mc Kracken, Maniac Mansion oder Flimbo's Quest je 30 - 35 DM.** Ich tausche sie auch gegen Turrican II oder Shadow of the Beast I oder II. Meine sind Orig. u. 100 % OK. Ralf Echter, Mühlwinkel 5, 8857 Wertingen

**Verkaufe A500 Originale:** Flood, Ghost & Goblins, Beast 1, Super off Road Racer für je 25 DM. Ruft an: Tel.: 07841/21898

**Verkaufe Origin. Games:** Police Quest II 35 DM, Die Kathedrale 75 DM, Zak Mc Kracken 25 DM sowie Komplettlösungen: Indy III, Police Quest II, Beast II, Zak Mc Kracken, Loom: Steck. 5 DM, sowie Larry 1 - 3 Lösungsbuch 10 DM. Marco Simmersbach, Am Mühlacker 5, 6302 Lich 1

**Face off, Great Courts 2, E. Hughes Int. Soccer je 40 DM u. North and South, Manchester United, RVF Honda, Soccer Mania (Compilation) je 20 DM.** Thomas Pip 0208/895436, Jakob-Plum-Str. 4, 4200 Oberhausen 12

**Verkaufe Bundesliga Manager Professional 60 DM, Football Manager 2 50 DM, Tim und Struppi auf dem Mond 40 DM.** Markus Dussin, In der Schleh 64, 5480 Eschweiler



**Schweiz:** Neueste Amigasoftware zu vergeben. Schreibt an: Roger Wattenhofer, Büelstr. 7, 8854 Sinen oder per Fax: 055/645074

**Vergebe** The Gevatter - Amiga Software. Schreibt an: Kraus Herbert, Galenzg. U1/9/3 A-1150 Wien

**Verkaufe oder Tausche** für Amiga 500 Originale: Oil Imperium, Fugger, Black Shadow, Garrison, Andreas Kavan, Tel.: 089/7552053

**Verkaufe an den Meistbietenden:** F-19, ROM II, Theme Park Mystery (Mindestgebot: 45 DM, 45 DM, 15 DM). Tausche auch F-19 & TPM o. ROM II & TPM gegen Ultima V o. Lord of the Rings I. Ulrich Frank, Kunkelstr. 46, 7060

## TAUSCHE SOFTWARE

**Suche zuverlässigen Tauschpartner:** Ich habe: Hill Street Blues, Railroad Tycoon, James Pond, Rick Dangerous, Meine Adresse, Eric Eybächer, Stiftstr. 15, 2447 Heiligenhafen

**Tausche:** M1 Platoon, Starblade, F-29, Pirates, Space Quest III, E.S.S. gegen: F-19, LHX Chopper, Indi 500, Lotus Esprit, Epix oder B.A.T. Tel.: 07333/3857 oder R. Wollenschläger, Lerchenweg 13, 7903 Lärchingen

**Tausche Original** Powermonger und 688 Attack Submarine gegen Loom und Monkey Island. Schreibt an Markus Preisser, Burgstr. 2, 3152 Ilsede 1

**Tausche** Lords of the Rising Sun, Player Manager und Their finest Hour gegen Might & Magic, Monkey Island, Railroad Tycoon, Dungeon Master oder Bane of the Cosmic Forge. Tel.: 07392/8457

**Tausche Originale:** Loom, Power Monger, Railroad Tycoon, Battle Squadron, Pirates, Rock'n Roll u.a. gegen Silent Service II, Monkey Island, Falcon F16 & Mission Disk, Elite. Suche Compilationen aller Art. Schreibt an: Jörg Steinmüller, Humperdinckstr. 32, 5200 Siegburg oder ruft an: 02241/182351

**Tausche Original** On the Road, Sim City, North & South, Railroad Tycoon, Milestones, Manchester Utd Europe, Lost Patrol, Larry II, Kick Off, TV Sports Basketball, Football (2,3,4,5,6,7,8 ohne Verp.) gegen Orig. Indy 500, Nam, PGA Golf, Bundesliga Manager Prof., Pate III, Police Quest III, Larry V, Wayne Gretzky II, Winzer, MIG 29 oder Die Kathedrale! Andreas Harle jun., Grolandstr. 58, 8500 Nürnberg 10

**Tausche Originale** n.z. Corporation und Future Wars gegen Secret of the Monkey, Hunter oder Indy III. Tel.: 02327/71911 (Dirk)

**Tausche 5 Originale:** Archipelagos, Gauntlet 2, Interphase, Bad Company, ADV Ski Simulator zusammen gegen Rollenspiele wie: Elvira, Legend of Faerghail, Fate - Gates of Dawn, Chaos Strikes Back, Dra-

gonwars, Ultima 5, Eye of the Beholder, Dragonflight. Schreibt an: Ralf Jeschke, Fürstenberger Weg 6, O-5804 Friedrichsroda

**Hallo, wer von Euch** würde das Spiel Turrican (Original) gegen Toki tauschen? Tel.: 07232/6238

**Tausche (nur Originale):** Falcon oder Mission Disk 1 gegen War Zone. Tel.: 02173/77234. Fragt nach Gerald.

**Tausche folgende Originale** mit Verpackung: Gunboat, The Cycles, Satan, Hong Kong Phoeey gegen F-15 Strike Eagle 2 oder andere Original Flugsimulationen. K. Schläditz, Kreuzbreite 4, O-3015 Magdeburg.

**Tausche** Sidmon, Khalaan, Spy vs. Spy 1, Beast 1, Bards Tale gegen Dragonflight, Eye of the Beholder, Champions of Krynn, Phantasie III, Loom, Denis Duwe, Angerstr. 44, 3406 Bovenden 1.

**Tausche** Midwinter I, Secret of Monkey Island II, Armada, Extensor gegen Powermonger, Dragon's Breath, Chaos Strikes Back, Corporation, Rings of Medusa I u. II, Super Cars 2, Hunter, Bundesliga Manager Professional. Tel.: 040/6703244

**Tausche Original** F-15 Strike Eagle II (1 MB) gegen Original F-16 Falcon (1 MB) & Mission Disk 2 oder gegen Original Flight of the Intruder (1 MB). Tel.: 06621/51376 (Peter)

**Tausche Original** Nam 1965 - 1975 (mit Postern und Anleitung) gegen: Swiv, Monkey Island, Invest, Elvira, Dinowars, War Zone, Turrican 2, Car Vup, Duck Tales, Unreal oder Logo. Ruft mich an! Tel.: 05138/2536 ab 14 Uhr (nach Thomas fragen)

**Biete zum Tausch die Originale:** Test Drive II (orig.o.Verp.) u. Super Cars (orig.m.Verp.) Suche: Monkey Island, Maupiti Island, Conquest of Camelot, Dino Wars, Wonderland, Das Stundenglas oder PGA Tour

**Golf.** Nur Originale mit Anleitung. Ruft an: Jörg Hilmer, Tel. 0581/17697

**Tausche AMIGA orig.** Operation Stealth (dt. Zubehör) gegen Secret of Monkey Island (dt. Zubehör). Schreibt an: Nico Neidenberger, Bahnhofstr. 5, 7960 Luckau

**Tausche Invest, The Second World** u. Dyer 07 (alle mit Anleitung u. Originalverpackung) gegen Lemmings, Imperium u. Killing Cloud. Contact: Sven Suess, Schierholzstr. 35, 4972 Löhne, oder ruft an: 05732/6457 (18.00 - 20.00 Uhr). Außerdem noch: AJ-Hefte 11/90, 12/90, 2/91, 3/91, 4/91, 5/91, 7/91 u. Amiga Dos 1/91, 6/91, 7/91 pro Heft 4,50 DM. In bester Verfassung!

**Biete die Superprogramme** Sculpt 4D & Workshop, sowie Bars & Pipes zum Tausch gegen andere gute Anwendersoft an: Thomas Böttcher, Karl-Marx-Str. 15, O-1220 Eisenhüttenstadt

**Tausche Ultima V** (mit Originalverpackung, Stoffkarte und dt. Anleitung) gegen Elvira oder Secret of Monkey Island. Suche Klax, Nam, Midwinter, Logo und Lemmings (zähle bis 40 DM). Kaufe auch Elvira od. Monkey Islands. Schreibt an: Thomas Scheithauer, Nelberstr. 15, 8039 Puchheim

**Tausche Originale:** z.B. Antares (dt. Anleitung, Verpackung etc.) 100%ig OK gegen Leisure Suit Larry 1, 2 und 3. Schreibt an: Christian Schreiber, Paul-Francke-Str. 1, O-1110 Berlin-Pankow

**Tausche** Das Lucasfilm Games Buch gegen Das Amiga Spielebuch. Suche Invest, Transworld und Big Business. Biete dafür das Gameboy-Spiel Catchen. 089/438825 (Chris)

**Tausche Original** Larry I und Ruff & Ready gegen andere Originalspiele mit Verpackung und Anleitung. Schickt Vorschläge an: Hubert Stengel, Goethestr. 4, 8622 Burghausen, Oder Tel.: 09572/9607. Suche auch Tauschpartner für Amiga 500.



## RICHARTZ

Postfach 1308, 4054 Nettetal 1  
(0 21 53) Tel.: 37 36 Fax 8 93 29  
BTX \*RICHARTZ\*

4D Sports Boxing	55,50
Advantage Tennis Tour	54,50
Air - Land - Sea (d)	69,50
Air Combat Aces Coll.	79,50
Air Sea Supremacy	79,50
Airbus A 320 (d)	99,50
Alcatraz (d)	69,50
Barbarian 2 (d)	69,50
Battle Isle (d)	79,50
Black Gold (d)	69,50
Breach 2	74,50
Cruise for a Corpse	74,50
Deluxe Paint 4 (d)	299,50
Deuteros (d)	79,50
Double Dragon III	64,50
Elvira 2	69,50
Face Off	69,50
Falcon Classic Collection	89,50
First Samurai	79,50
Gauntlet II	64,50
Godfather	65,50
Heart of China (d)	89,50
Heimdal (d)	79,50

►►► INFOCOM KLASSIKER ◀◀◀  
Enchanter, Hitchhiker, PlanetFall  
Leather Goddesses, Zork 1-3-3  
AMIGA/PC je 39,50

Last Ninja 3	55,50
Leander	79,50
Lotus Esprit Turbo 2	69,50
Mega-Lo-Mania (d)	79,50
Megafortress	89,50
Microsurfer Golf (d)	89,50
MIG 29 Super Fulcrum (DA)	89,50
Might & Magic 3	89,50
Outrun Europe (d)	69,50
Police Quest 3 (d)	89,50
Pools of Darkness (d)	79,50
Populous 2 (d)	89,50
Project Prometheus (d)	69,50
Red Baron (d)	69,50
Robocop (James Pond 2) (d)	69,50
Sanctuary (d)	64,50
Secret of Monkey Islands 2 (d)	99,50
Simelons (d)	64,50
Space 1889	79,50
Space Quest 4 (d)	99,50
Spot (d) 1 MB	69,50
Strike Fleet (d)	64,50
Terminator 2	65,50
Thunderhawk AH-73M (d)	79,50
Tipp Off (d)	79,50
Traders	74,50
Ultima 6	79,50
USS John Young 2 (d)	64,50
Utopia (d)	74,50
Wayne Gretzky 2	69,50
Wizardry 7	89,50

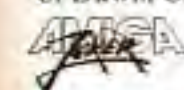
1 MB Ram für Amiga-Plus	189,50
3,5" Laufw., abschaltb./Bus	169,50
512 KB Ram, A500, abschaltb./Uhr	79,50
52 MB Festplatte A500, ab:	1189,00
Amiga-8TX-Set (komplett)	69,50
Amiga-Mäuse ab:	69,50
Joystick Competition Grafitti	34,50
X-Copy 5.2 Inkl. Hardware	84,50

►►► CDTV ◀◀◀  
Grundgerät (d) 1500,00  
Viele Software-Titel vorrätig!  
► CDTV-Tastaturen ab: 219,00 ◀  
► CDTV-Mäuse ab: 169,00 ◀  
► CDTV-Trackball \* 219,00 ◀

Dies ist nur eine kleine Auswahl!  
Angebote über die komplette SOFTWARE-Liste,  
CD-ROMS, Festplatten, Drucker u. sonstiger Hard-  
ware für AMIGA, PC, SEGA MEGA, GAME GEAR,  
CDTV & ATARI telefonisch oder GRATIS-Info!

☎ 0 21 53/37 36

Irrtümer und Änderungen vorbehalten!  
NN-Versand Inland + 8,-/Ausland n.A.





# bits + bytes SOFTWARE

**Deluxe Sound**  
228,- DM

**2. Laufwerk 3.5"**  
durchgef. Bus  
169,- DM

**Hi-Res Maus**  
280 dpi 65,- DM

**Speichererweiterung**  
A500 auf 1 MB  
abschaltbar incl. Uhr  
ab 99,- DM

**Speichererweiterung**  
für A2000 2 MB/8 MB  
ab 398,- DM

**Amiga 500 Festplatte**  
52 MB SCSI II  
1049,- DM

**NEU - NEU - NEU - NEU**  
**Rollenspiele und KoSims**

## AD&D

**Spielerhandbuch** 39,80  
**Spielleiterhandbuch** 38,00  
**Monster Kompendium 1** 39,80  
**Complete Handbooks** je 35,00  
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)  
**Offiz. AD&D Abenteuer** ab 9,00  
**AD&D Romane** ab 9,00

## Battletech (deutsch)

**Battletech** 49,80  
**Citytech** 49,80  
**Astrotech** 49,80  
**Geotech** 29,80  
**Hardware Handbuch 3025** 39,80

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...  
5900 Siegen, Am Bahnhof 35  
5240 Betzdorf, Bismarckstr. 2  
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

# PLAYHOUSE

Neu in Bremen! Neu in Bremen! Neu in Bremen!

## AMIGA

Birds of Prey 85,-  
Red Baron 89,-  
Sim Earth 69,-  
Populous 2 69,-  
A 320 Airbus 99,-  
Ultima 6 79,-  
Lemmings Data Disk 45,-  
Turtles 2 69,-  
Black Gold 59,-  
Steigenberger Hotel 59,-  
Knights of the Sky 79,-  
Starbytes Nr. 1 Collection 69,-  
Air/Sea Supremacy 72,-  
Fighter Command 72,-  
Monkey Island 2 74,-  
James Pond 2 59,-  
Allen Breed 62,-  
Apolya 69,-  
Pit Fighter 62,-  
Black Gold 59,-  
Steigenberger Hotel 65,-  
Necronom 65,-  
Traders 65,-  
Deuteros 69,-  
Super Space Invaders 59,-  
Robozone 59,-  
Captain Planet 59,-

## AMIGA

Mercenary 3 75,-  
Moonstone 74,-  
Mad TV 74,-  
Microprose Golf 85,-  
Air Support 69,-  
Agony 69,-  
Cisco Heat 65,-  
Babarian 2 68,-  
Leander 74,-  
Race Drivin 68,-  
Heimdall 69,-  
MAX Collection 74,-  
Last Battle 59,-  
Face Off Ice Hockey 65,-  
Conquestador 69,-  
Capcom Collection 69,-  
Chart Attack Vol. 1 74,-  
Quest and Glory Comp. 72,-  
Top League Comp. 72,-  
Air Combat Aces Comp. 72,-  
Megatraveller 2 85,-  
Robocap 3 65,-  
Space Gun 65,-  
Microprose Grand Prix 85,-  
Final Blow 65,-  
First Samurai 68,-  
The Chaos Engine 69,-

**Tel. 0421-3760597**

Spiele auch per Versand zzgl. 10,-DM erhältlich. Druckfehler und Irrtum vorbehalten. Playhouse Münchener Str. 55 2800 Bremen 1  
Ladenzeiten Mo-Fr 14-18.30 **Laden Münchener Str. 55**  
Samstag 10-13 Uhr \*Einzel- und Partner\* Einige Titel werden bei Drucklegung nicht mehr lieferbar

## VERSCHIEDENES

**Verkaufe oder tausche** das Original von Hill Street Blues. Preis nach Vereinbarung. 100% OK. Fast noch nie gespielt. Schreibt an: Denis Müller, Kronprinzenstr. 28, 4100 Duisburg oder ruft an: 02135/47665 (Denis verlangen)

**Suche die Ausgaben** 11/89 - 2/90, außerdem alle Poster von Amiga Joker. Zahle gut. Tel.: 0841/86252

**Amiga-Anzeiger**, das Disketten-Anzeigenblatt aus Bremen! Mit Kleinanzeigen aus allen Bereichen rund um den Amiga. Anzeigentexte ganz einfach als ASCII-File auf Disk oder auf Postkarte schreiben und absenden an: J. Kanzeimer, Postfach 110372, 2800 Bremen 11. Der Amiga-Anzeiger selbst ist erhältlich gg. Einsendung einer Leerdiskette und einem mit 1,70 DM frankierten Rückumschlag.

**Verkaufe Leerdisketten:** SONY 10MFD-2DD für 27 DM, SONY 10MFD-2HD für 40 DM (3 1/2 Zoll), sowie PRECISION 10M7-2DD für 20 DM (auch 3 1/2 Zoll), und 5 1/4 Disks SONY 10MFD-2DD für 15 DM, SONY 10MFD-2HD 20 DM, sowie Precision 10 MFD-2DD für 12 DM! Plus Porto & Verpackung 3,50 DM. Schreib an Mark Herrmann, Habsburgerstr. 62, 8500 Nürnberg 50

**Suche (guterhaltenen) AJ 1/90** (am besten mit Poster). Biete dafür 20 DM und wenn's sein muß, noch das Wernerbuch ALLES ÜBER WERNER! Ruft an, ab 3 Uhr: 06622/7656 oder schreibt an: Alexander Jarka, Alzheimerweg 10, 6440 Bebra

**Wer braucht Lösungen, Tips, Cheats und Paßwörter?** Schreibe Deine Probleme an: Andreas Moser, Kolpingstr. 12, 8451 Ammerthal

**Verkaufe folgende Power-Play Ausgaben:** 3/4/5/6/7/9/11/12 - 1990, sowie 10/12 - 1990 von Amiga Joker. Alle Ausgaben in Top-Zustand. Kostenpunkt je Ausgabe 3 DM u. Versandkosten. Auch Tausch gegen diverse Kickstartausgaben möglich. O. Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2 (Bitte keine Anrufe!)

**Suche Datenbank-Programme** und suche noch Leute, die eine Sammelbestellung mitmachen wollen. Ruf an 02041/48681 von 18 - 20 Uhr, fragt nach Andreas.

**Verkaufe preiswerte Software und Hardware:** z.B. 3.5" Laufwerk 50 DM, 3.5 Hard Disk 250 DM. Tel.: 02173/12250 (Ingo)

**Armer Schüler** sucht alte und abgenutzte Amiga Joker Hefte. Kann leider nur 1 DM zahlen. Tel.: 0931/708507

**Verkaufe AJ 7/91** für 6 DM, da doppelt. Midnight Resistance, 100% okay für 50 DM in Originalverpackung. Schreibt an: Torsten Radl, Blauweg 21, O-9900 Plauen-Oberlaur

**Verkaufe AJ 11/89, 1/90, 2/90** für je 10 DM, AJ 4/90, 5/90, 9/90, 12/90, 1/91, 2/91, 4/91, 5/91 für je 3 DM. PP Sonderheft 2 (Besten Spiele 90) für 5 DM, Kickstart 5/89, 1/90, 11/90, 4/91 für je 3,50 DM, 80er Disk-Box 10 DM, Original Shuffle 30 DM und Original Battle Squadron für 35 DM (wegen Systemwechsel). Alles 3 DM Porto. An: Ingo Girmscheid, Alemannenstr. 8, 5500 Trier, Tel.: 0651/69713

**Suche Amiga Joker Hefte** 11/89, 12/89. Möglichst gut erhalten. Biete bis zu 13 DM für beide Exemplare. (1 = 6,50 DM) Michael Guillard, Panoramastr. 4, 7314 Wernau oder Tel.: 07153/31148 ab 18.00 Uhr

**Gesucht Programmierer, Grafiker und Musiker** am Amiga und PC aus Österreich, Postfach 44, 4663 Laakirchen, Austria.

**Verkaufe Midi-Anlage:** Casio Keyboard CT 670, Drum Computer Yamaha DD 11, Interface, Software Bars & Pipes (D.), Netzteile, Drumsticks u. Fußschalter, Kabel usw. kein Jahr alt für 1.350 DM. Auch Einzelkauf möglich. Robert Klingmann, Tel.: 07222/29454 (Rastatt) Ab 17.00 Uhr

**Colorfotos (Screenshots)** von Ihren Amiga-Grafiken? Kein Problem. Ich fertige die Negative für Ihre Vergrößerung. Gute Qualität bis Postergröße! Staffelpreis ab DM 1,15 incl. ein 7 x 10 Bild. Infos gegen Rückporto 1 DM, mit Muster 2 DM in Briefmarken bei: Udo Dräke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden 1

**Leisure Suit Larry III, Spirit of Adventure!** Wer kann helfen? Schreibt an: Andreas Janke, Hoechster Weg 4, 5042 Erftstadt 15

**Suche dringend Amiga Joker Hefte** 11/89, 12/89 und 3/90. Zahle sehr gut. (Nur in gutem Zustand) Dominik Roßbach, Brunnenpfad 33, 6800 Mannheim 51

**Verkaufe Powerplay 3/90 bis 8/91** für je 3 DM. Gut erhalten, jedoch ohne PowerTips-Mittelteil oder Karten. Alle Hefte zusammen nur 45 DM. Portokosten übernimmt Käufer. Christian Gines, Habichtstr. 86, 4750 Unna

**Suche Amiga Joker Hefte, DRINGEND!** AJ 11/89, 12/89, 1/90, 3/90, 12/90, 11/90. Zahle 10 DM in gutem Zustand. Schreibt an Ronny Bläß, Fr. Engels Str. 26, O-3700 Wernigerode. DANKE!

**Suche die Amiga-Joker-Hefte** 11/89 bis 3/90. Biete pro Heft (auch ohne Poster) 7 DM. Bitte anrufen unter der Nummer 06236/2301

**Suche Amiga Joker Heft** 12/89. Über den Preis läßt sich handeln. Schreibt an: Maik Stührenberg, Hermannstr. 62, 4800 Bielefeld 1, Tel.: 0521/171544

## KONTAKTE

**Suche Tauschpartner!** Ich suche die Spiele: Bard's Tale I, II und III, Dungeon Master, Ultima I, II, III, IV, V und VI, Chaos strikes back und



Eye of the Beholder. Schreibt an: Manuel Aumüller, Insterburger Str. 8, 6233 Kelkheim

**Suche Atari ST Tauschpartner:** Habe guten Stoff, z.B. Monkey Island, Torvak the Warrior, Batman the Movie. Schreibt mir, Ihr werdet es nicht bereuen. Burghard Wieckhorst, Bornerstr. 15, 0-1093 Berlin

**Suche Kontakte im Raum Hamburg und im Rest der Welt.** Jörg Brater, Dorferbogen 72, 2050 Hamburg 80

**Spielt Ihr Rollenspiele?** Hängt Ihr im Dungeon fest, weil Eure Party zu schwach ist oder Ihr nicht die nötigen Zaubersprüche habt? Dann ruft ab 19.00 Uhr an: 05331/63952

**Members and contacts searched!** Tauschpartner für Demos und anderen heißen Stoff gesucht. Schreibt Christian Pecoraro, Weiherstr. 3, 7867 Wehr 2. Nur schriftlich!

**Amiga und PC Club** sucht Mitglieder in ganz Deutschland. Unsere Leistungen sind: Jeden 2. Monat eine Clubzeitung. Beitrag: 2 DM im Jahr. Sendet Anträge oder Informationswünsche an: Timo Nowak „Club“, Silcherstr. 1, 6330 Weizlar.

**Suche Tauschpartner,** habe immer die neueste Software, auch Abos. Suche auch Diskettenverwaltungsprogramme. Ruft an unter 02041-48681/Andreas/18 - 20 Uhr

**Suche Tauschpartner (A500)** für neue Games, Demos, Musikprogramme etc. Schreibt mit Liste an: Mathias Rudolph, Voßstr. 5, 3000 Hannover 1. (100%ige Antwort)

**Hallo, Hallo!** Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga Games und Anwenderprogr. 1000% Antwort. Schickt Eure Listen an Simmi: T. Simroth, G.-Jeuthe-Str. 12, 0-4500 Dessau 3

**Suche Tauschpartner,** mit dem man nicht nur einmal tauschen kann. Habe gute Soft. Ruft an 04965/1061 oder schreibt mir: Nicolo Martin, Rosenstr. 28, 2991 Surwold II. Wenn es geht mit Liste.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner** für Amiga. Schickt Eure Listen an: Detlef Bahr, Urbanstr. 126, 7000 Stuttgart 1

**Amiga Club! Neu! Top Leistungen!** Info gegen Rückporto bei Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee, Tel.: Di 20.30 - 22.00 08642/6697

**Suche zuverlässigen Tauschpartner.** Habe gute Soft (neue und alte): 05325/4151 (Kay)

**Wanted! Tauschpartner** für meinen A500. Send your list fast. 100 % reply! Demis Hissink, Viltmakerdonk 217, NL-7326 Apeldoorn

**Suche zuverlässigen Tauschpartner** für gute Amiga Spiele und Anwendersoftware. Zuschriften bitte an: Heiko Sokolowski, Dr.W.Kütz-Str. 31, 0-9230 Brand-Erbisdorf. 100%ige Rückantwort!

**Computerclub alle Systeme, PD-Soft.** Info gegen Rückporto bei TLP, Postfach 1308, 8210 Prien (Ausland RP DM 2)

**Suche zuverlässigen Tauschpartner** für Amiga Soft. Tel.: 04757/470 (Dennis)

**Ich suche Tauschpartner** für meinen Amiga! Besonders Action und Ballergames. 100% Antwort von: Ralf Schladitz, Kreuzbreite 8, 0-3015 Magdeburg

**I'm looking for some guys to swap** the latest (only the hottest). Call: 02571/6963 (Markus)

**Suche Tauschpartner/in** für Amiga 500 (mit Ram)! Ich habe immer neue Soft, z.B. Ra, Glücksrad, Test-drive III, Double Dragon II, Brut usw. 100 % Antwort! Schickt Listen an: Michi Bachet, Plon 113 a, 6150 Steinach/Tirol oder Tel.: 05272/6770 ab 19.00 Uhr

**Suche Tauschpartner** für Amiga. Habe neueste Soft und Tools. 101 % Antwort. Ralf Schwäche, Nordwall 42, 3257 Springe 1

**Suche zuverlässige Tauschpartner** aus ganz Deutschland. Habe selbst auch schon einige gute Games, z.B. Lemmings, F 29, Swiv, Brut. Schreibt an: Roman Böttcher, Karl-Marx-Str. 15, 0-1220 Eisenhüttenstadt

**Suche Tauschpartner/in** für nicht nur einmal im Raum Sachsen. Auch Anfänger! Habe zum Beispiel Elvira, Monkey Island und Railroad Tycoon u.v.m. Verkaufe Monkey Island, Pirates komplett mit Anleitung. Udo Tietze, Hauptstr. 21, 0-8101 Gundersdorf. Tel.: Dresden/39496

**Hallo!** Diese Anzeige ist an alle gerichtet, die super am Amiga 500 programmieren können. Wir wollen eine Computergruppe bilden, die Spiele programmiert und verkauft. Interessiert? Dann schreibt an: Ralf Angerbauer, In der Taus 29, 7150 Backnang

**Amiga-Einsteiger** sucht Tauschpartner für Soft aus ganz Deutschland. Schickt Eure Listen und Disks an: Marko Bräutigam, Oststr. 8, 9801 Schneidenbach. 200%ige Antwort!

**Hallo Amiga 500 Freaks!** Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga Software. Habe viel anzubieten (alt/neu). Schickt an: (M.C.B.) Sascha Capotosti, Borsigstr. 2, 7913 Senden (bei Ulm). Tel.: 07307/32289

**Contact me for swapping the latest** waves. Only hottest (!) stuff. Call 06381/40041

## KOSTENLOS

ist Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen (keine PLK-Nummern, Raubkopien oder indizierten Spiele, sonst wartet Ihr vergeblich auf die Veröffentlichung!) und einsenden an:

Joker Verlag  
Kleinanzeigen  
Untere Parkstr. 67  
8013 Haar

## KLEINANZEIGEN - COUPON

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

**AMIGA  
JOKER**

☐ Biete Hardware ☐ Suche Hardware  
☐ Biete Software ☐ Suche Software  
☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

# GALAXY

4D SPORTS BOXING	69.-
A320 AIRBUS	119.-
AH 37 THUNDERHAWK	79.-
AIR/SEA SUPREMACY	89.-
AIR COMBAT ACES	89.-
AMOS 3D	89.-
BANE O.C.FORGE	99.-
BATTLE ISLE	89.-
BLUES BROTHERS	69.-
BUNDESL.MAN.PRO.	89.-
CADAVER LEVELS	45.-
CHAOS STRIKES BACK	69.-
CONFLICT MID. EAST	89.-
CRUISE F.A.CORPSE	75.-
DEATH KNIGHTS.O.K.	79.-
DEUTEROS	89.-
DIE KATHEDRALE	99.-
ELF	69.-
EXILE	69.-
EYE OF THE BEHOLDER	89.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
F16 FALCON COLLECT.	99.-
FACE OFF	69.-
FATE GATES O.DAWN	89.-
FLAMES OF FREEDOM	85.-
FLIGHT O.T.INTRUD.	95.-
HARD NOVA	69.-
IMMORTAL	34.-
KICK OFF II	69.-
-FINAL WHISTLE	29.-
-RETURN TO EUROPE	24.-
-WINNING TACTICS	19.-
KINGS QUEST V	99.-
LAST NINJA III	69.-
LEISURE LARRY III	59.-
LEGEND O.FAIRGH.	29.-
LEMMINGS	69.-
LORDS O.T.RISING S.	35.-
LOTUS ESPRIT II	69.-
M1 TANK PLATOON	89.-
MANCH.UTD.EUROPE	69.-
MAGIC POCKETS	69.-
MASTER BLAZER	29.-
MEGALOMANIA	89.-
NORTH & SOUTH	34.-
PGA TOUR GOLF	69.-
POPULOUS	34.-
POWER UP	79.-
RAINBOW COLLECT.	69.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RETURN OF MEDUSA	59.-
RODLAND	69.-
R-TYPE II	75.-
SEC.O.MONKEY ISL.	78.-
SHADOW O.T.BEAST	25.-
SHADOW SORCERER	89.-
SUM CITY + POPULOUS	79.-
SILENT SERVICE II	99.-
SPIRIT O.ADVENTURE	79.-
STRIKE FLEET	69.-
SUPER SOCCER	79.-
THEIR FINEST HOUR	79.-
-MISSION DISC I	35.-
TOP GUN	69.-
TRADERS	79.-
TURRICAN	29.-
TURRICAN II	29.-
TV SPORTS FOOTBALL	35.-
UTO-3A	89.-
W.C.CRAZEDRAGON	29.-
WIZARD	89.-

**089/7605151**

**PLINGANSERSTR.26**

**8000 MÜNCHEN 70**



## ROHLAND SOFTWAREVERSAND

C64, Amiga, AT-St, IBM-PC, Sega, Master System, Sega Mega Drive, Game Gear, Atari Video Com. Sys. 2000 und 7800, Lynx

4 Wheel Drive	D 84,90	Eye of the Beholder	D 84,90
Altered Destiny	D 74,90	F-16 Falcon	D 79,90
Bane o. t. Cosmic Forge	D 84,90	First Samurai	D 74,90
Big Deal	D 64,90	Indiana Jones (ADV)	D 69,90
Captain Planet	D 74,90	Kick off II	D 69,90
Cardlaxx	D 74,90	Lemmings	D 64,90
Cisco Heat	D 74,90	Pirates!	D 64,90
Conan	D 84,90	Populous	D 64,90
Dark Spyre	D 84,90	Powermonger	D 69,90
Devious Designs	D 74,90	Secret o.t. Monkey Isl.	D 69,90

Bestelliste gegen frankierten Rückumschlag erhältlich.  
Bitte System angeben

**F. Rohland**  
Mozartstraße 4  
O-4900 Zeitz

## FIRST CLASS

Postfach 2650, 6231 Schwalbach  
Tel. 0 61 96/8 47 47

**STOP ★! ACHTUNG! ★ STOP**

Wir führen alle Spiele, die in diesem Heft getestet sind, und noch viel mehr zu absolut günstigen Preisen.

Bevor Sie bei der Konkurrenz bestellen, lassen Sie sich von uns überzeugen und fordern Sie unseren kostenlosen aktuellen Katalog an!

## Impressum

### Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

### Chefredakteur

Michael Labiner

### Leitender Redakteur

Oskar Dzierzynski

### Redaktion

Brigitta Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettbeck (jn)

Werner Ponikvar (wp)

### Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier

Kate Dixon

Manuel Semino

### Redaktionsassistent

Ulrich Freckmann

### Art Director

Oliver Wunderlich

### Layout

Oliver Wunderlich

Werner Regnet

### Fotografie

Oskar Dzierzynski

Richard Löwenstein

### Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Oliver Wunderlich

### Titel

Celal Kandemiroğlu

### Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier

(Tel: 04221/88578)

### Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen

(Tel: 089/4605822)

### Produktionsleitung

Brigitta Labiner

### Satz

Satzstudio »Süd-West« GmbH

8033 Planegg

### Reproduktion

Profi-Studio

8000 München 82

### Druck u. Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayer

A-3105 St. Pölten

### Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

### Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

### Aktuelle Auflage dieser Ausgabe

133.000 Stück

### Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- Ausland: DM 75,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgromat München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

### Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

### Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

### Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner  
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar  
Tel. Verlag: (089) 463700  
Tel. Redaktion: (089) 463823  
Telefax: (089) 4604977

Inh. Christa Kees

## ESSER-SOFT KÖLN

präsentiert AMIGA - SOFTWARE

4D Sport Boxing	57,60
Airbus A320	93,50
Air Combat Aces	71,50
Barbarian II	57,60
Battle Isle	71,50
Hundesliga Manager Prof.	71,50
Die Kathedrale	85,90
Face of Icehockey	50,40
Fighter Command	68,50
Helm Dall	68,90
Intelligent Games	57,60
Jimmy White Snooker	71,50
James Bond II	57,60
Knights of the Sky	75,70
Lotus Esprit II	57,60
Master Golf	75,70
Mega Lo Mania	71,50
Mig 29 Super Fulcrum	88,90
Monkey Island II	—
Moon Fall	57,60
Populous II	—
Sim Earth	68,90
Steigenberger Hotel	49,90
Supaplex	57,60
The Oath	57,60
Wild Wheels	57,60

\* bei Drucklegung noch nicht erhältlich, in der Regel jedoch mit Erscheinen des Magazins schon lieferbar. Standige Neuerscheinungen, bitte erfragen!

### ESSER-SOFT KÖLN

Goldfasanenweg 14  
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17

Telefax : 0221 / 58 49 46

BTX : \*41361333#

Versandkosten bei Vorbestellung per V. Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM

Preisanänderungen/Druckfehler vorbehalten.

## Computerferien

Das Computercamp  
im Schwarzwald

BASIC \* GFA-BASIC

'C'-Programmierung

Maschinensprache

Desktop-Video

Musik & Computer

IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST,  
Commodore C 64/C 128

AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball,  
Surfen, Football, Mountain-Bike

Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn,  
Rundflug, Kino und vieles mehr

**Sofort kostenlosen  
Prospekt anfordern!**

## Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexnerstraße 6

D-7800 Freiburg

Telefon (0761) 89 28 69

Telefax (0761) 89 28 84

BTX (0761) 89 28 91



DIE ÜBLICHE MARKE?





# DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Es hat nicht sollen sein: Mit 2:3 verlor der FC Joker auswärts gegen die tabellenführenden Maniacs! Dabei war das Unentschieden zum Greifen nah – nur griff unser Torhüter Brork leider daneben...

Das entscheidende Gegentor fiel nach zwei Treffern von Joker und Stein erst in der 86. Minute, aber so ist nunmal das Fußballerleben. Weitere böse Überraschungen in Form von Gelben Karten gab es für Joker und Brork (schon wieder!) wegen Herumkasperns vor dem

Feind, sowie für Nettelbeck, der – noch ganz im Sonderheft-Trauma – die heranstürmenden Maniac-Stürmer mit der Keule bestürmte. Dabei habt Ihr wirklich nichts unversucht gelassen, den Sieg zu erzwingen! Das fängt mit satten 100% Einsatz an und hört mit dem

Kurzurlaub im Trainingslager auf (200.000 DM); dafür war natürlich ein Kredit in entsprechender Höhe vonnöten. Vielleicht war die Aufstellung ein bißchen (zu) kurios? Egal, nun liegt ja der schwerste Gegner hinter uns; nächstes Mal wird daheim gegen Blue Beiß gebissen –

was dem arg geschrumpften Konto (5.000 DM) sicher gut tun dürfte.

Ganz wie gewohnt besteht Eure Aufgabe wieder darin, uns bei der Vorbereitung dieser Partie zur Hand (oder zum Fuß?) zu gehen, indem Ihr uns auf einem Kärtchen folgende Fragen beantwortet:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position?

Pro Spielfeld-Quadrat bitte nur ein Spieler!

3) Der Transfermarkt fällt momentan flach – niemand im Angebot, der für uns erschwinglich wäre!

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein (zur Zeit 11 DM)?

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel?

Wie gesagt, stehen wir mit 200.000 DM in der Kreide; höchstens erlaubt ist eine halbe Million.

Wir zählen dann all die vielen Zuschriften aus und verfüttern das Ergebnis an unser Fußballmanager-Programm, auf daß es uns (hoffentlich) den verdienten Sieg über Blue Beiß bescheinige. Und den bescheinigen wir

Euch dann wiederum in der nächsten Ausgabe. Heute bescheinigen wir Euch bereits, daß Eure Mühen zwar vielleicht vergeblich aber nicht umsonst sind, denn wir verlosen unter allen Einsen-

dern folgende Köstlichkeiten:

1 x Starbyte Super Soccer  
3 x Joker-Shirt  
3 x Sammelordner

Sollte gerade keine Karte zur Hand sein, nehmen wir

auch andere schriftlich fixierte Ratschläge entgegen, per Fax, Brieftaube, Flaschenpost... Hauptsache, unsere Adresse steht drauf:

Joker Verlag Kicker-Cup  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

KICKER  
CUP

## Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker



## Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1 Brörk	Tor	28	25	180.000
2 Wunderlich	Tor	--	27	150.000
3 Bröselmair	Abw	23	31	320.000
4 Joker	Abw	17	27	190.000
5 Nettelbeck	Abw	24	40	220.000
6 Freckmann	Abw	--	18	60.000
7 Ponikwar	Mit	--	16	260.000
8 Regnet	Mit	11	20	220.000
9 Celal	Mit	12	17	190.000
10 Magenauer	Mit	15	28	250.000
11 M. Labiner	Mit	13	39	290.000
12 Dzierzynski	Ang	8	33	140.000
13 Stein	Ang	2	15	100.000
14 B. Labiner	Ang	9	34	230.000

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	14:0	23:7
2) Un. Hoffschwer	12:2	22:7
3) Might & Matschig	12:2	14:7
4) Hammerfoot	11:3	22:5
5) Opafun	11:3	21:6
6) Bodo Tiltners	8:6	13:9
7) Blue Beiß	8:6	12:10
8) Indianerbones	8:6	14:15
9) FC JOKER	7:7	13:12
10) Bummico	7:7	10:12
11) Berlin East/West	7:7	10:13
12) Battle Kumpans	6:8	15:14
13) Wurm. Wolschreck	6:8	12:15
14) Raschmehr	5:9	12:18
15) Playpower	4:10	7:18
16) Dragonlight	4:10	5:18
17) Austerwitz	3:11	11:20
18) AMS	3:11	5:16
19) Langohrer SK	2:12	9:17
20) Hardball Killers	2:12	9:20

## Ergebnisse: 7. Spieltag

Maniac Menschen	—	FC JOKER	3:2
Hammerfoot	—	Bummico	4:0
Might & Matschig	—	Berlin East/West	4:1
Bodo Tiltners	—	Dragonlight	2:0
Indianerbones	—	Playpower	2:0
Un. Hoffschwer	—	Austerwitz	3:2
Blue Beiß	—	Battle Kumpans	2:1
Langohrer SK	—	Hardball Killers	4:0
Wurm. Wolschreck	—	AMS	2:2
Opafun	—	Raschmehr	5:1

## Paarungen: 8. Spieltag

FC Joker	—	Blue Beiß
Austerwitz	—	Indianerbones
Dragonlight	—	Might & Matschig
Berlin East/West	—	Wurm. Wolschreck
Bummico	—	Opafun
AMS	—	Langohrer SK
Battle Kumpans	—	Hammerfoot
Playpower	—	Bodo Tiltners
Raschmehr	—	Un. Hoffschwer
Hardball Killers	—	Maniac Menschen



Wer an Weihnachten seinen ersten Computer unter dem Baum gefunden hat, mag sich noch wundern, welche enorme Menge an neuen Games Monat für Monat veröffentlicht wird – wer seinen Rechner schon ein bißchen länger hat, weiß, daß der Großteil davon in Wirklichkeit ein uralter Hut ist...

# Totgeklont

Viele Kopien verderben den Brei

Der Duden versteht unter einem Klon „die durch künstlich herbeigeführte ungeschlechtliche Vermehrung hergestellte Kopie eines Lebewesens“. OK, „Lebewesen“ trifft nicht ganz den Kern der Sache, aber sonst könnte durchaus so manches Amiga-Game gemeint sein. Beispielsweise all die Ballereien, die letztlich nur „R-Type“ mit anderem Namen und zwei Extrawaffen mehr sind. Oder die vielen, vielen Breakout-Spiele, deren Unterschied zu „Arkanoid“ mit dem Mikroskop gesucht werden muß. Oder SSIs Wabenstrategicals, die sich gleichen wie ein Ei dem anderen. Oder die Rollis der amerikanischen Company. Oder... nein, die Aufzählung ließe sich ja endlos fortsetzen!

Bei all diesen Plagiaten und Eigenplagiaten ist es kein Wunder, wenn Ermüdungserscheinungen auftreten – selbst ursprünglich geniale Spielideen wie Steinchen-Knocheleien à la „Shanghai“ oder „Tetris“ sind durch ständige Wiederholung schon fast zum Ärgernis geworden. Zumal viele der Kopien ihrem Vorbild nicht das Wasser reichen können! Schade, denn es gab eine Zeit, da galt die Formel: Ein neues Spiel, eine neue Spielidee. Allerdings war das noch in den Blütetagen des C 64. Damals konnte man ja noch nicht mit Grafik und Sound klotzen, stattdessen mußte das Spielprinzip den

Zocker vor den Monitor fesseln. Kein Wunder, wenn heute so viele Programme von anno Schnee für die „Freundin“ neu aufgelegt werden...

Woran liegt's, daß uns die Hersteller lieber „Dino Egg“ als „A Prehistoric Tale“ verkaufen, anstatt sich selbst etwas einfallen zu lassen? Warum verlegen Firmen „Hatrik“ (das ja ohnehin schon große Ähnlichkeit mit „Tetris“ aufweist) in die Küche und nennen es „Pot Panic“, anstatt mit einer halbwegs eigenständigen Idee rüber zu kommen? Wie kann es sein, daß im Jahre 1992 „Sky Cabbie“ in den Shops liegt, ein Spiel, das man doch schon Jahre zuvor unter dem Titel „Space Taxi“ für den 64er kaufen konnte? Nun, es liegt am wirtschaftlichen Druck. Spiele zu programmieren, das war Mitte der 80er Jahre noch eher ein lukratives Hobby – heute ist es eine beinharte Industrie! Und ehe man mit einer neuen Idee einen ausgewachsenen Flop riskiert, geht man halt lieber auf Nummer sicher und setzt auf Bewährtes.

Dabei muß diese Vorgehensweise ja nicht zwangsläufig falsch sein, hat sie uns doch eine recht interessante Variante des Themas beschert: die zur Zeit so beliebten „Mix-Klons“. Man nehme ein bißchen „Populous“, gebe etwas „Powermonger“ dazu, und schon erhält man ein wundervolles „Mega Lo Mania“! Wer will, kann auch noch eine

Portion „Sim City“ unterrühren, dann kommt eben „Utopia“ dabei heraus. Ja, warum auch nicht? Schließlich ist auch „Powermonger“ trotz seiner unübersehbaren Verwandtschaft zu „Populous“ ein großartiges Game. Schließlich ist „Apidya“ ein Meilenstein der Action-Geschichte – obwohl es angenommen eine Mischform aus „R-Type“ und „Gradius“ ist.

Nein, das Problem ist nicht, daß es Klons gibt, sondern wieviele! Das Problem ist, daß heutzutage auf ein innovatives Game wie „Lemmings“ etwa 100 Aufgüsse wie „Last Ninja 3“ (sag mir einer einen einzigen wirklich gravierenden Unterschied zum ersten Schattenkrieger!) oder „Ooops Up“ („Pang!“ in Reinkultur) kommen. Vielleicht wäre es also an der Zeit, daß mal wieder ein Hersteller aufsteht und sich und uns gegen diese Form der „Industriespionage“ schützt – wie es seinerzeit Nintendo getan hat, als man „Great Giana Sisters“ wegen zu großer Ähnlichkeit mit den Mario-Hüpfern aus dem Verkehr ziehen ließ. Bleibt nur zu hoffen, daß es dann nicht wieder ausgerechnet den Falschen trifft, denn die Plattform-Schwester waren schließlich ein echter Hammer. Von „totgeklont“ konnte da ausnahmsweise mal wirklich keine Rede sein... (mm)



Und ewig fallen die Steine: Original...



...oder Kopie?



...oder Kopie von der Kopie?!



# AMIGO!

**Infos, Tests, Kurse und Programme -  
auf 2 Disketten.**

## Mega Soft

Amiga

WARE VERSAND

**Sonderposten:**

je **DM 24,95**

z. B. Battle Squadron, Bionic Commando, Football  
Manager 2, Karate Kid 2, Sir Fred, Volleyball Sim.  
u.v.m. (Nur solange Vorrat reicht !)

7 Colours	59,90	MIG-29M Super Fulcrum	99,90
Antares	74,90	Might & Magic III	79,90
Bane Of The C. F. (d)	82,90	Pegasus	74,90
Bard's Tale III	59,90	Pools of Darkness (d)	79,90
Battle Isle	79,90	Rainbow Collection	59,90
Blues Brothers, The	74,90	Return of Medusa	74,90
Boston Bomb Club	69,90	Robin Hood	69,90
Bundesliga Man. Prof.	79,90	Rolling Ronny	69,90
Captain Planet	69,90	R-Type II	75,90
Cruise for a Corpse	76,90	Shadow Sorcerer	79,90
Death K. of Krynn (d)	79,90	Silent Service II	89,90
Deuteros	82,90	Sim Earth	82,90
F-15 Strike Eagle II	89,90	Spirit of Adventure	74,90
Face Off	74,90	Starbyte S. Soccer	79,90
Falcon Classic Collec.	89,90	Starflight II	69,90
Fate - Gates of Dawn	79,90	Super Space Invaders	69,90
Flight of the Intruder	94,90	Terminator II	69,90
Gateway to the S. F. (d)	79,90	Their Finest Mission	49,90
Hunter	82,90	Thunderhawk	79,90
James Bond Collection	69,90	Ultima V (d)	64,90
Kathedrale, Die	96,90	Utopia	82,90
Mad TV	79,90	Virtual Reality 1	79,90
Magic Pockets	69,90	Virtual Reality 2	79,90
Magnetic Scrolls Coll.	82,90	Whirlwind Snooker	82,90
Midwinter II	89,90	Wreckers	69,90

Preisliste gegen  
frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 8,00 DM  
bei Vorkasse Eurocheck + 5,00 DM

(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

### MEGALINE

24-Std.-Bestellservice

**04221 / 64483**

**HUNTESTRASSE 2  
2870 DELMENHORST**



# USER CLUB

## Amiga Profi Know-How

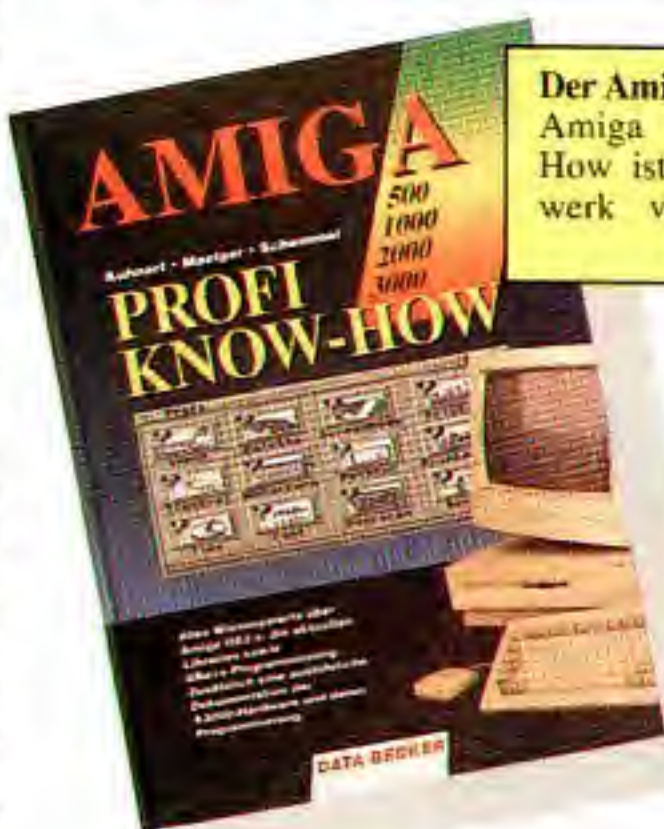
Im Regelfall interessieren wir uns bekanntlich für Spiele anstatt für das Innenleben unserer „Freundin“ und wie man sich damit programmiertechnisch auseinandersetzt. Ebenso werden Bücher bei uns in aller Regel im Mixer vorgestellt – hier erlebt Ihr mal die Ausnahme von all diesen schönen Regeln!

Wir haben aber auch zwei sehr gute Gründe für dieses sonderbare Verhalten: Zum einen ist der Wälzer, um den es hier geht, nicht nur rein äußerlich (über 1000 Seiten!) sondern auch von seinem inneren Gehalt her ein ziemlich dicker Brocken – und um ein derartiges Monstrum von Buch einigermaßen vernünftig zu besprechen, braucht man einfach mehr Platz, als wir ihn im Mixer haben. Außerdem wissen wir aus Euren Leserbriefen, daß viele von Euch selber gerne mal ein bißchen auf dem Amiga programmieren würden, aber nicht so recht wissen, wie man das anstellt. Und jetzt gibt's also ein Buch von Data Becker, in dem anscheinend all das drinsteht, was man wissen muß, um vielleicht selbst mal ein Spiel zusammenzustellen. Die Rede ist von „Kuhnert, Maelger, Schemmel: Amiga Profi Know-How, 1008 Seiten, 79,- DM“.

Ehe es ans Eingemachte geht, vorsichtshalber gleich ein warnender Hinweis: Wer seinen Amiga bisher ausschließlich als Zocker-Maschine genutzt hat, ist bei diesem Buch sicher an der verkehrten Adresse – für diese Lektüre braucht man zumindest ein paar Grundkenntnisse in der hohen Kunst des Programmierens, sonst versteht man nur Bahnhof!

**Es gibt viel zu lesen...**

So, für die zwei (oder sind's gar drei?!) Leute, die immer noch mitlesen, hier eine kurze Übersicht des Inhalts. Die



**Der Amiga Joker meint:**  
Amiga Profi Know-How ist ein Standardwerk von Profis für Profis!

ganze Schwarte ist in drei große Kapitel gegliedert – Systemprogrammierung, ARexx und A 3000 intern. Systemprogrammierung befaßt sich vorwiegend mit dem neuen AmigaOS 2.x. Gut möglich, daß Euch „AmigaOS 2.x“ (OS = Operating System = Betriebssystem) überhaupt nichts sagt, aber vielleicht fällt der Groschen ja, wenn Ihr erfahrt, daß der geläufigere Ausdruck dafür „Kickstart 2.0“ lautet? Der zweite Abschnitt ist „ARexx“ gewidmet, also jener Programmiersprache, die in jeden Amiga (bzw. sein Betriebssystem) bereits eingebaut ist. Last not least A 3000 intern – wie es der Titel schon andeutet, geht's hier vornehmlich um die Hardware von Commodores Renommier-Maschine.

**Wir gehen ins Detail...**

Man kann es gar nicht oft genug sagen: Dieses Buch

führt nicht ohne Grund das Wörtchen „Profi“ im Titel! Deshalb findet man etwa im Kapitel über Systemprogrammierung kein einziges erklärendes Wort über das CLI (Command Line Interpreter), denn derartiges „Basiswissen“ setzen die Autoren schlichtweg voraus. Stattdessen werden die einzelnen Libraries mit (fast) all ihren Funktionen ausführlich erörtert. Dabei entspricht der Aufbau immer dem Schema Funktion – Aufruf – Argumente – Ergebnis – Verweise. Soweit es sinnvoll ist, sind auch jeweils konkrete Anwendungsbeispiele aufgeführt. Der Abschnitt über ARexx ist sogar noch etwas spezieller gehalten, nach den obligaten Erläuterungen zu Syntax, Funktionen und einzelnen Sprachelementen wird hier verstärkt auf die „Schnittstelle“ mit anderen Programmen eingegangen. Der letzte Teil beschäftigt sich zwar dem Namen nach nur

mit der A 3000-Hardware und ihrer Programmierung, aber da sich das Innenleben der diversen Amigatypen nicht grundlegend voneinander unterscheidet, gelten die Ausführungen im großen und ganzen auch für den 500er bzw. den 2000er.

**Unterm Strich...**

Zwei Dinge fallen bei diesem Buch besonders positiv auf: Einmal die enorme Detailfülle, zum anderen, daß der Inhalt wirklich den aktuellen Stand der Amiga-Technik widerspiegelt. Das betrifft sowohl die neue Kickstart 2.0 als auch den 68030 Prozessor, den Commodore bisher allerdings nur beim A 3000 serienmäßig einbaut. Für (angehende) Amiga-Programmierer ist dieser Schinken ein gefundenes Fressen, wobei aber der Schwerpunkt hier eher bei allgemeinen Anwendungen liegt; wer sich also tatsächlich für die Programmierung von Spielen interessiert, wird damit wahrscheinlich nicht sooo viel anfangen können. Zu bekommen ist das Büchlein wie üblich im gutsortierten Obst- und Gemüsehandel. (od)

### Vorzüge:

- Informationsvielfalt
- Aktualität
- sinnvolle Gliederung

### Nachteile:

- eingeschränktes Nutzungs-Spektrum
- hoher Wissensstand wird vorausgesetzt



# Tecno Plus MIDI Connector

Mini? Maxi?? Niemals, MIDI ist in! Daß die „Freundin“ in Verbindung mit einem flotten Synthesizer ganze Symphonieorchester ersetzen kann, hat sich gewiß schon herumgesprochen – aber ist das auch für Normalsterbliche erschwinglich? Und wie funktioniert's überhaupt?!

**Der Amiga Joker meint:**  
Tecno Plus MIDI Connector – nie war der Einstieg ins Musikgeschäft so preisgünstig!

Nun, mit dem Kompaktangebot von The Disc Company ist es erschwinglich geworden – immer vorausgesetzt, ein MIDI-tauglicher Synthesizer zählt zu Eurer Instrumentensammlung (aber heutzutage ist ja praktisch jedes Keyboard entsprechend ausgerüstet). Und nun zur zweiten Frage: MIDI ist die Abkürzung für „Musical Instrument Digital Interface“, also schlicht und ergreifend eine digitale Schnittstelle für elektronische Musikinstrumente. Dank dieser bald neun Jahre alten Erfindung kann man zwei oder mehr Keyboards über ein Kabel miteinander verbinden, so daß sie alle von einem Masterboard gesteuert werden (und/oder sich gegenseitig beeinflussen). Und wenn Ihr noch dazu den Tecno Plus Connector habt, wird der Amiga zum Tonstudio!

Den Adapter im Zigaretten-schachtel-Format (King Size) stöpselt man an den seriellen Port, Drucker oder Modem müssen deshalb nicht auf den Speicher, da das Gerät über einen durchgeschliffenen Bus verfügt. Ohne spezielle Software geht freilich nichts, weshalb auch ein Sequencer erforderlich ist. Was ist das denn nun wieder? Euch muß man aber auch alles erklären: Grundsätzlich handelt es sich dabei um ein gewöhnliches Musikprogramm, mit dem man darüberhinaus die auf dem Synthesizer gespielten Stücke speichern, bearbeiten



Klein aber feint:  
der MIDI Connector



Der Sequencer: Einfach Noten eintragen,  
und das Konzert kann beginnen!

und beliebig oft wiedergeben kann. Die Qualität der so erzeugten Soundtracks hängt dabei weniger vom Computer, als vielmehr von der Güte des angeschlossenen MIDI-Instruments ab. Übrigens können natürlich auch hier mehrere „Elektro-

Orgeln“ hintereinandergeschaltet werden.

Nun gibt es zwar eine ganze Reihe von professionellen Amiga-Sequencern, doch muß man dafür schon ein paar Hunnis über den Ladentisch schieben. Gute Nachricht Nr. 1: Unter dem

# USER CLUB

Namen „Music-X jr.“ vertreibt Micro-Illusions ein wesentlich günstigeres Einsteiger-Programm, das dennoch ordentliche Leistungen bietet und sogar zur teuren Profi-Version „Music-X“ kompatibel ist. Gute Nachricht Nr. 2: Dieses Teil befindet sich mit im Pack! Gute Nachricht Nr. 3: Alles zusammen ist für den geradezu sensationellen Preis von ca. 89,- DM zu haben!! Weiterhin findet man in der Schachtel zwei MIDI-Kabel, eine ausgezeichnete deutsche Anleitung für das (einfach zu bedienende) Zauberkästchen, sowie ein voluminöses englisches Handbuch zur (nicht ganz so einfach zu bedienenden) Soft.

Im Prinzip funktioniert die Sache bereits auf einem normalen 500er, aber in der Praxis sind ein Megabyte und zwei Floppys schon dringend zu empfehlen. Ja, und ein bißchen Musikgefühl wäre sicher auch kein Fehler – dann lassen sich mit dem Tecno Plus Paket sehr respektable Ergebnisse erzielen. Wer also das große Musikerlebnis zum kleinen Preis haben möchte, der wende sich vertrauensvoll an:

**Leisuresoft**  
Robert-Bosch-Str. 1  
4703 Bönen

## Vorzüge:

- kompletter Lieferumfang
- gute Dokumentation
- einfache Bedienbarkeit
- günstiger Preis

## Nachteile:

- Software von 1989
- keine hochprofessionellen Ergebnisse



# Der Joker-Index – Alle Tests im Jahresrückblick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung
16 Bit Hi-Maschine	4/91	Compilation	gut	Die unendliche Geschichte II	5/91	Action	37%	Let's Run Challenge 2	12/91	Sport	88%	Sidewalk	2/91	Geschicklichkeit	54%
4 Wheel Drive	12/91	Compilation	gut	Disc	5/91	Sport	48%	Lustig Alberto	4/91	Geschicklichkeit	50%	Sly Sly	1/91	Action	24%
7 Colors	12/91	Strategie	50%	Drift	5/91	Geschicklichkeit	37%	Magic Pockets	11/91	Geschicklichkeit	80%	Snowy - Making Bäume/CDTV	11/91	Geschicklichkeit	Katzenpfeife
9 Lives	3/91	Geschicklichkeit	44%	Double Double Bill	10/91	Compilation	super	Magic Serpent	7/91	Geschicklichkeit	48%	Soccer Mania	2/91	Compilation	mittel
A Prehistoric Tale	3/91	Geschicklichkeit	77%	Dragon Breed	1/91	Action	88%	Magnetic Scrolls Collection	10/91	Compilation	super	Sophia	1/91	Action	13%
Abandoned Places	12/91	Absentee	75%	Dragon Fighter	10/91	Action	54%	Magnum	10/91	Compilation	mittel	Space Assault	5/91	Action	67%
Action Stations I	5/91	Simulation	58%	Dragon's Lair II: Time Warp	2/91	Action	51%	Manchester United Europe	9/91	Sport	92%	Spasiball	4/91	Geschicklichkeit	69%
AD&D Collectors Edition	12/91	Compilation	mittel	Dragon Wars	3/91	Absentee	87%	Masterminds	2/91	Compilation	gut	Speedball II	3/91	Sport	80%
Adrenalin	11/91	Sport	59%	Duck Tales	3/91	Verschiedenes	55%	Match Point	2/91	Strategie	67%	Splitter the Sorcerer	2/91	Geschicklichkeit	53%
Advanced Destroyer Simulation	5/91	Simulation	67%	Eagle's Rider	2/91	Action	19%	Medieval Warriors	11/91	Strategie	82%	Spider-Man	1/91	Geschicklichkeit	18%
Advanced Frog Machine Sim	5/91	Simulation	21%	Ego Phantasies	1/91	Verschiedenes	33%	Mega in Mana	10/91	Strategie	81%	Spindizzy Worlds	1/91	Geschicklichkeit	87%
Air Command Aces	12/91	Compilation	super	Eden Vol. 1	7/91	Compilation	super	Megaphonia	10/91	Action	16%	Spirit of Adventure	7/91	Absentee	86%
AI-Siege Supremacy	12/91	Compilation	gut	Elit	10/91	Geschicklichkeit	81%	Mega-Traveler I	7/91	Absentee	75%	Spirit of Escalibur	5/91	Absentee	78%
Alakazam	11/91	Action	52%	Elvira	1/91	Absentee	94%	Mega Twins	11/91	Geschicklichkeit	71%	Sports Completion	4/91	Compilation	gut
Alienstorm	11/91	Action	42%	Entourer	9/91	Action	57%	Merchant Colony	5/91	Simulation	23%	Stack Up	10/91	Geschicklichkeit	39%
Alpha Waves	9/91	Verschiedenes	57%	England Championship Special	9/91	Sport	16%	Mercs	9/91	Action	72%	Stadt der Löwen/CDTV	11/91	Absentee	schwer
Altered Destiny	11/91	Absentee	62%	Enterprise	5/91	Simulation	85%	Metal Masters	7/91	Action	55%	Star Collection	12/91	Compilation	mittel
Amnesia	12/91	Action	28%	Egypt Sporting Grid	4/91	Compilation	mittel	Metal Mutant	7/91	Action	34%	Star Control	2/91	Strategie	35%
Amphibian Battles	4/91	Simulation	68%	Esse	5/91	Verschiedenes	80%	Mecha Choke	7/91	Action	83%	Starlight Supersoccer	12/91	Simulation	74%
Artifacts	4/91	Absentee	87%	Exterminator	3/91	Action	75%	Midwinter II	5/91	Verschiedenes	91%	Starflight II	12/91	Absentee	68%
Azadys	12/91	Action	81%	Eye of the Beholder	9/91	Absentee	67%	Midwinter II	2/91	Simulation	77%	Stellar 7	9/91	Action	54%
Azadynobis	11/91	Action	55%	F-1 G.P. Drifts	10/91	Sport	47%	Mega-29 Falcon	5/91	Action	61%	Stimball	9/91	Sport	38%
ArCADE-Smash Hit	7/91	Compilation	mittel	F-15 Strike Eagle II	5/91	Simulation	85%	Mega-29 Super Falcon	12/91	Simulation	65%	Stratego	11/91	Strategie	68%
ArCADE Trivia Quiz	10/91	Verschiedenes	30%	F-16 Falcon CDTV	10/91	Simulation	super	Mighty Bomb Jack	3/91	Geschicklichkeit	81%	Strider II	1/91	Action	63%
Armalyte	10/91	Action	50%	Fade-Out	12/91	Sport	71%	Mind Games	3/91	Compilation	schlecht	S.T.U.N. Runner	2/91	Action	38%
Arms and Gaddis	9/91	Simulation	64%	Facts	2/91	Strategie	50%	Mixed Up Mother Goose	3/91	Absentee	32%	Super Cars II	5/91	Sport	87%
ATF II	1/91	Action	38%	Fallen Classic Collection	12/91	Compilation	gut	Monkey Island	1/91	Absentee	93%	Super Games Pak/CDTV	11/91	Verschiedenes	25%
Awesomeness	1/91	Action	52%	Fantasy World Diary	7/91	Geschicklichkeit	73%	Monopoly	4/91	Strategie	24%	Super Grand Prix	4/91	Sport	64%
Baby's	11/91	Geschicklichkeit	59%	Far West	12/91	Strategie	72%	Monster Business	9/91	Geschicklichkeit	74%	Super Heroes	12/91	Compilation	schlecht
Backgammon Royale	4/91	Strategie	28%	Fate - Gates of Dawn	3/91	Absentee	88%	Monster Pack	7/91	Compilation	gut	Super League Manager	10/91	Simulation	71%
Backgammon Royale	5/91	Strategie	73%	Final Conflict	1/91	Strategie	18%	Monobase	9/91	Simulation	31%	Super Monaco GP	4/91	Sport	75%
Back to the Future II	4/91	Action	78%	Final Fight	12/91	Action	69%	Movie Premiere	10/91	Compilation	unverdaulich	Super Off Road	1/91	Sport	26%
Backlands	3/91	Action	18%	Finals	2/91	Compilation	gut	Movie Premiere	7/91	Sport	58%	Super Sega	12/91	Compilation	mittel
Baldur's Gate of Ancient China	5/91	Simulation	70%	Fists of Fury	4/91	Compilation	gut	M.U.D.S.	2/91	Sport	87%	Super Sim Pack	12/91	Compilation	schlecht
Bank of Cosmic Forge	4/91	Absentee	85%	Flight of the Intruder	7/91	Simulation	51%	Multi-Player Soccer Manager	9/91	Simulation	78%	Super Soccer	1/91	Geschicklichkeit	72%
Bank's Tale II	5/91	Absentee	85%	Flip It & Magnus	1/91	Strategie	72%	Murders in Space	1/91	Absentee	30%	Super Space Invaders	12/91	Action	43%
Battle Star & Fun Squad 3/CDTV	11/91	Mixtur	überfällig	Football Dynasty II	12/91	Simulation	18%	My Plant/CDTV	11/91	Mixtur	zum Vergessen	Suspicious Cargo	12/91	Absentee	70%
Battle Chess II	12/91	Strategie	65%	Formula 1 3D	11/91	Sport	25%	Mystical	2/91	Geschicklichkeit	66%	Swap	4/91	Strategie	57%
Battle Isle	10/91	Strategie	31%	Freelink Collection/CDTV	11/91	Mixtur	überfällig	NAM	4/91	Simulation	80%	Switchblade II	5/91	Geschicklichkeit	68%
Battlestorm/CDTV	10/91	Action	gut	Freelink	9/91	Action	73%	Napoleon	5/91	Strategie	44%	SWIV	4/91	Action	86%
Battle Storm	3/91	Action	80%	Full Motion	4/91	Verschiedenes	31%	Nero Police	1/91	Action	23%	Swords & Galleons	7/91	Verschiedenes	62%
Beast Battles	9/91	Action	38%	Full Blast	7/91	Compilation	mittel	Navy Seals	10/91	Action	71%	Talgram	7/91	Strategie	62%
Betrayal	1/91	Strategie	83%	Galactic Empire	3/91	Absentee	59%	Nebulus II	11/91	Geschicklichkeit	52%	Tatzenball	4/91	Geschicklichkeit	41%
Big Box	7/91	Compilation	gut	Galactic II	5/91	Geschicklichkeit	72%	Night Shift	5/91	Geschicklichkeit	72%	Team Suzuki	3/91	Sport	74%
Big Deal	12/91	Compilation	mittel	Gazza II	3/91	Sport	61%	Ninja Robots	5/91	Action	52%	Teenage Mutant Hero Turtles	2/91	Action	46%
Biggie the Kid	10/91	Verschiedenes	23%	Ghosts	1/91	Absentee	42%	Nova Remix	7/91	Action	75%	Tee-Off	5/91	Sport	18%
Biggie the Kid	11/91	Action	50%	Ghosts	3/91	Action	62%	Nova	1/91	Sport	78%	Terminator 2	10/91	Action	84%
Blazing Thunder	5/91	Action	81%	DEMIX	3/91	Strategie	85%	No. 1 Collection	12/91	Compilation	gut	Titan Envoy	2/91	Absentee	6%
Blind Brothers	11/91	Geschicklichkeit	75%	Demigod Khari	4/91	Simulation	79%	No Exit	1/91	Action	32%	Todd Drive II Collection	10/91	Compilation	super
Booby	9/91	Strategie	54%	Demigod Khari	7/91	Strategie	62%	Obitus	2/91	Absentee	73%	Tobin	9/91	Geschicklichkeit	29%
Boston Board Club	11/91	Strategie	61%	Demigod Khari	3/91	Strategie	44%	Orion Conspiracy	2/91	Absentee	32%	Tron: The Next Day	4/91	Compilation	mittel
Brain Attack	7/91	Strategie	58%	Demigod Khari	7/91	Action	55%	Operation Corn. Ed.	2/91	Simulation	71%	The Bad Game	9/91	Strategie	42%
Brat	7/91	Geschicklichkeit	78%	Demigod Khari	1/91	Action	56%	Operation Corn. Ed.	4/91	Action	9%	The Basketball Manager	11/91	Sport	28%
Brigade Commander	11/91	Strategie	74%	Demigod Khari	4/91	Compilation	gut	Out Run Europa	11/91	Action	74%	The Final Whistle	5/91	Absentee	58%
Brink Rogers	2/91	Absentee	76%	Demigod Khari	5/91	Strategie	75%	Cutscene	9/91	Action	59%	The Foot's Friend	2/91	Verschiedenes	49%
Build It	9/91	Geschicklichkeit	48%	Demigod Khari	10/91	Compilation	mittel	Over the Net	7/91	Sport	73%	The Hoard of the Baskervilles/CDTV	10/91	Absentee	schlecht
Build It	11/91	Geschicklichkeit	65%	Demigod Khari	11/91	Geschicklichkeit	70%	Pang	2/91	Geschicklichkeit	80%	The Ditch	11/91	Action	74%
Build It	10/91	Simulation	29%	Demigod Khari	9/91	Simulation	77%	Panzer Kick Boxing	1/91	Sport	81%	The Power	3/91	Strategie	74%
Buena Vista Manager Prof.	10/91	Simulation	29%	Demigod Khari	9/91	Strategie	58%	Papaz	12/91	Action	84%	The Quest for Adventure Vol. 1	12/91	Compilation	super
Buena Vista	10/91	Geschicklichkeit	13%	Demigod Khari	3/91	Simulation	60%	Papa Hammer and his Pn. Whip	5/91	Geschicklichkeit	74%	The Simpsons	10/91	Verschiedenes	64%
Butcher - The Payoff	3/91	Absentee	90%	Demigod Khari	12/91	Absentee	64%	PAPA Tour Golf	5/91	Sport	87%	The Sword & the Rose	2/91	Action	41%
Calderon Collection	12/91	Compilation	mittel	Demigod Khari	3/91	Simulation	41%	Phantasmagoria Edition	10/91	Compilation	mittel	Their First Motors	11/91	Simulation	Memorable
Calderon Collection	12/91	Geschicklichkeit	54%	Demigod Khari	12/91	Geschicklichkeit	63%	Phantom	12/91	Action	48%	Thine Cross	10/91	Strategie	81%
Calderon - White Strips	7/91	Action	64%	Demigod Khari	4/91	Absentee	30%	Platinum	2/91	Compilation	gut	Think Twice	4/91	Strategie	26%
Cardinal of the Kremlin	10/91	Strategie	73%	Demigod Khari	7/91	Strategie	63%	Platinum Top 4	2/91	Compilation	mittel	Thunderhawk	10/91	Simulation	86%
Carthage	2/91	Strategie	57%	Demigod Khari	4/91	Compilation	gut	Poker Star	9/91	Verschiedenes	4%	Thunder Jaws	11/91	Action	33%
Carthage	2/91	Geschicklichkeit	62%	Demigod Khari	4/91	Compilation	gut	Pop Up	3/91	Geschicklichkeit	59%	Tin	7/91	Geschicklichkeit	57%
Case of Cautious Clunker/CDTV	12/91	Absentee	58%	Demigod Khari	10/91	Compilation	mittel	Pop Panic	10/91	Strategie	48%	Tire Race	1/91	Strategie	31%
Cash	3/91	Simulation	44%	Demigod Khari	5/91	Simulation	62%	Power Up	7/91	Compilation	super	Titans Binky	12/91	Geschicklichkeit	24%
CD Remix/CDTV	10/91	Anwendung	schlecht	Demigod Khari	11/91	Absentee	in Ordnung	Prehistorik	7/91	Action	53%	Toki	9/91	Action	77%
CD Remix/CDTV	12/91	Strategie	60%	Demigod Khari	2/91	Geschicklichkeit	49%	Prehistorik	7/91	Geschicklichkeit	75%	Top Cat	7/91	Geschicklichkeit	33%
CD Remix/CDTV	12/91	Strategie	68%	Demigod Khari	2/91	Action	48%	Prehistorik	10/91	Compilation	mittel	Totals Recall	2/91	Action	62%
CD Remix/CDTV	7/91	Verschiedenes	58%	Demigod Khari	9/91	Absentee	89%	Prehistorik	9/91	Simulation	68%	Tournament Golf	2/91	Sport	70%
CD Remix/CDTV	2/91	Compilation	super	Demigod Khari	4/91	Action	56%	Prehistorik	4/91	Absentee	66%	Tower FFA	1/91	Simulation	86%
CD Remix/CDTV	1/91	Action	81%	Demigod Khari	5/91	Geschicklichkeit	56%	Prehistorik	5/91	Action	68%	Toyota Delica GT Rally	1/91	Sport	71%
CD Remix/CDTV	1/91	Verschiedenes	90%	Demigod Khari	2/91	Compilation	mittel	Prehistorik	2/91	Strategie	88%	Traders	7/91	Simulation	77%
CD Remix/CDTV	4/91	Geschicklichkeit	87%	Demigod Khari	4/91	Action	56%	Prehistorik	5/91	Geschicklichkeit	31%	Transworld	11/91	Action	78%
CD Remix/CDTV	5/91	Simulation	75%	Demigod Khari	10/91	Sport	39%	Prehistorik	2/91	Compilation	schlecht	Traffic War	5/91	Action	41%
CD Remix/CDTV	10/91	Strategie	60%	Demigod Khari	5/91	Sport	51%	Prehistorik	3/91	Absentee	64%	Turrican II	3/91	Action	89%
CD Remix/CDTV	1/91	Sport	39%	Demigod Khari	3/91	Strategie	41%	Prehistorik	3/91	Simulation	29%	Typhoon of Steel	3/91	Strategie	14%
CD Remix/CDTV	7/91	Strategie	19%	Demigod Khari	2/91	Sport	75%	Prehistorik	10/91	Compilation	super	Ultima V	1/91	Rollenspiel	95%
CD Remix/CDTV	4/91	Compilation	gut	Demigod Khari	9/91	Sport	74%	Prehistorik	10/91	Sport	62%	Ultimate Ride	2/91	Sport	58%
CD Remix/CDTV	3/91	Verschiedenes	63%	Demigod Khari	12/91	Compilation	mittel	Prehistorik	11/91	Strategie	8%	Ultimate II	4/91	Simulation	71%
CD Remix/CDTV	11/91	Strategie	13%	Demigod Khari	1/91	Geschicklichkeit	78%	Prehistorik	9/91	Geschicklichkeit	59%	Under Pressure	12/91	Action	49%
CD Remix/CDTV	2/91	Absentee	—	Demigod Khari	12/91	Geschicklichkeit	72%	Prehistorik	9/91	Strategie	62%	Utopia	11/91	Simulation	78%
CD Remix/CDTV	2/91	Action	24%	Demigod Khari	4/91	Absentee	90%	Prehistorik	9/91	Verschiedenes	62%	Vektor Championship Run	2/91	Sport	41%
CD Remix/CDTV	10/91	Absentee	60%	Demigod Khari	5/91	Geschicklichkeit	11%	Prehistorik	11/91	Absentee	Malware	Virtual Reality Volume 1	10/91	Compilation	super
CD Remix/CDTV	9/91	Sport	35%	Demigod Khari	1/91	Sport	86%	Prehistorik	4/91	Strategie	69%	Virtual Reality Volume 2	10/91	Compilation	mittel
CD Remix/CDTV	7/91	Absentee	38%	Demigod Khari	9/91	Strategie	76%	Prehistorik	11/91	Absentee	39%	Virtual Worlds	10/91	Compilation	super
CD Remix/CDTV	1/91	Absentee	72%	Demigod Khari	11/91	Strategie	70%	Prehistorik	10/91	Absentee	74%	Warzone Construction Set	3/91	Verschiedenes	54%
CD Remix/CDTV	4/91	Action	41%	Demigod Khari	12/91	Sport	32%	Prehistorik	2/91	Action	70%	Warlock - The Avenger	4/91	Action	60%
CD Remix/CDTV	2/91	Verschiedenes	24%	Demigod Khari	3/91	Absentee	52%	Prehistorik	10/91	Geschicklichkeit	59%	Warlords	4/91	Simulation	53%
CD Remix/CDTV															



# AMIGO!

DAS BESONDERE DISK-MAGAZIN

# SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!

CDTV  
INFO ANFORDERN!

## 10x in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

### SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c  
Spandau - Schönwalder Str. 65  
Moabit - Stromstraße 55

### SoftPower Stationen

Karow - Hubertus-Damm 7  
Neukölln - Lahnstraße 94  
Weißensee - Streustraße 69  
Mariendorf - Mariendorfer Damm 51  
Charlottenburg - Wundtstraße 58/60

### NEUHEITEN - SERVICE

030/492 20 56 - 10.00-18.30

### VERSAND - SERVICE

030/375 60 13 - 10.00-18.30

NEU! NEU! NEU! NEU!

**CDTV**™  
*Shop*  
SCHWEDENSTR. 18C  
1000 BERLIN 65

**Mega-Software auf CD!**  
Kostenloses Info anfordern!

## Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch  
Porto und Verpackung!

**SoftPower**  
Schönwalder Str. 65  
D-1000 Berlin 20

## SoftPower Filiale HANNOVER

Wir führen Software,  
Public Domain und Zubehör, für  
• Amiga • Atari • C-64 • PC •

**Hildesheimer Str. 118**  
**3000 Hannover 1**  
**Tel.: 0511/809 44 84**

### Special New's

PGA Golf • Populous • Power Monger  
Bards Tale III • Elite  
Chaos Strikes Back • Castle Master  
Indy 500 • Little Computer People  
Deluxe Video • Imperium  
Chuck Yeagers AFT II

Stück DM 39,-  
ab 3 Stück DM 35,-



# STROMAUSFALL.

Ein neues Jahr, ein neuer Stromausfall, zwei neue Brettspiele. Mit einem könnt Ihr es Michael gleichtun und Euch als Verleger versuchen, das andere versetzt Euch in eine Rolle, die schon Kevin Costner gut zu Gesicht stand. Und das beste: Um hier Robin Hood zu mimen, braucht Ihr nicht einmal grüne Strumpfhosen anzuziehen!

Ihr also erhaben. Ansonsten geht's prinzipiell genauso ab wie bei uns: Die Konkurrenz (drei bis vier Zeitungsare können mitmachen) muß übertrumpft werden – Eurem Blättchen die höchste Auflage zu sichern, ist das Ziel allen Strebens!

In diesem Sinne greift sich jeder Mitspieler einen der in Quadrate unterteilten Spielpläne aus Schlabber-Pappe, auf denen die Zeitung entstehen soll. Über ein simuliertes FAX-Gerät trudeln nun die Neuigkeiten ein, dargestellt als Kärtchen mit aufgedruckter Schlagzeile. Maximal fünf dieser Meldungen (in Themenbereiche wie Politik, Wirtschaft oder Sport unterteilt) sind gleichzeitig zugänglich, die Herausgeber dürfen sich der Reihe nach je eine davon herauspicken. Dem Pressemagnaten stehen dann für das Layout anfänglich 25 unterschiedlich große Pappschablonen zur Verfügung, von denen eine ausgewählt und als Artikel auf den Spielplan gelegt wird; die Schlagzeile kommt als Titel darauf. Entscheidend für den Erfolg ist die Größe der Aufmachung, also wieviele Quadrate am Plan abgedeckt werden. Denn ganz wie in Wirklichkeit kommt jede

Meldung mehrfach vor, sie zählt bei der abschließenden Auflagenermittlung jedoch nur für den, der ihr den meisten Platz einräumte! Wer andererseits viel Raum für wenig Artikel verschwendet, wird auch auf keinen grünen Zweig kommen...

Soweit das Grundprinzip; darüberhinaus ist es z.B. möglich, bei den Konkurrenten platzfressende Anzeigen zu schalten (eine Strafe, die Michael wohl mit Handkuß in Kauf nehmen würde...) oder gar Falschmeldungen zu lancieren. Wichtig ist schließlich noch die Uhr: Wenn im „FAX“ statt neuer Nachrichten ein Zeitkärtchen aufgedeckt wird, muß man den Zeiger um eine Stunde weiterdrehen. Sobald er einmal um das Ziffernblatt gewandert ist (= 12 Stunden), naht buchstäblich der Moment der Abrechnung – nach einem nicht unkomplizierten System wird die erzielte Auflage bestimmt. Dabei sind z.B. später erstellte Artikel wertvoller weil aktueller, zudem werden noch allerlei Boni berücksichtigt (für den umfangreichsten Kulturteil und dergleichen). Aber nicht, daß Ihr uns anschließend Konkurrenz macht, gelle!



## Extrablatt

Im Unterschied zu Big Boß Mike dürft Ihr hier gleich in die Vollen gehen und die Geschicke einer Tageszeitung lenken, über Popelblättchen wie das unsere seid







## Robin Hood

Nach zwei Filmen und zwei Computergames um den Rächer der Enterbten, wurde es langsam Zeit für ein Brettspiel – und hier ist es schon, aus britannischen Landen frisch auf den Tisch. Geboten werden spannende Streifzüge durch die Wälder von Nottingham für zwei bis fünf Gesetzlose bzw. auch nicht ganz gesetzestreue Sheriffs, Ritter oder Priester. Robin Hood wird in unterschiedlich schweren Einzelszenarien gespielt: Das beiliegende Episodenbuch beschreibt sehr eingehend

und witzig das jeweilige Spielziel (einen Händler ausrauben, Gefangene befreien, Steuern eintreiben bzw. Steuereintreiber überfallen usw.), die Startbedingungen sowie die schlußendliche Verteilung von Siegpunkten. Diese begehrten Points entscheiden über Ruhm oder schmachvolle Niederlage, können aber auch gesammelt werden, falls man eine ganze Kampagne aus mehreren Episoden spielen möchte. Das pralle Leben tummelt sich stets auf einem sehr sta-

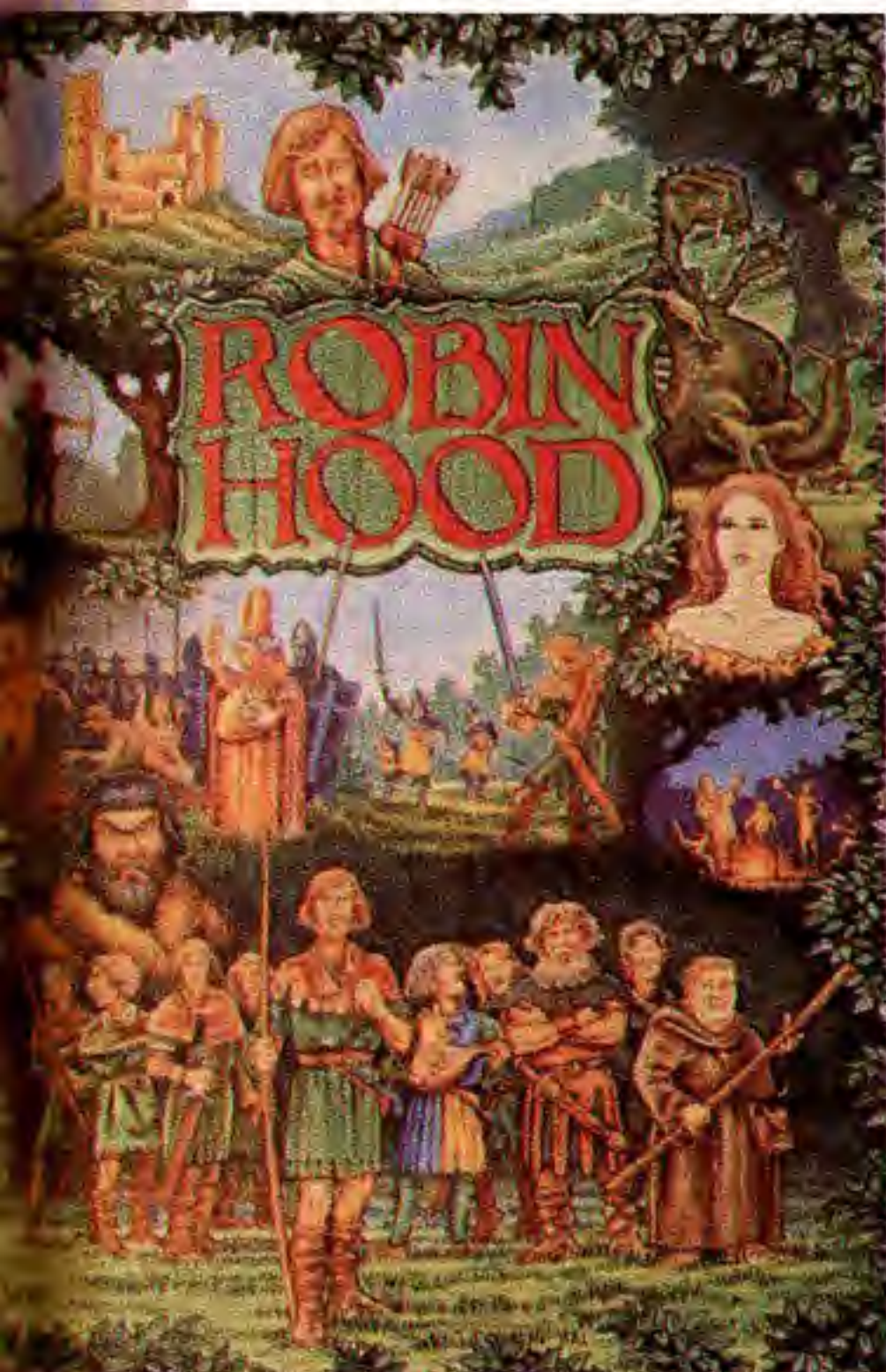
bilen und wunderschön gezeichneten Spielbrett, das die Landschaft zwischen Nottingham und Lincoln zeigt. Nachdem sich die Walddläufer auf ein Szenario und die Rollenverteilung geeinigt haben, beziehen sie ihre festgelegten Startpositionen (Robin und fünf Gesetzlose beginnen hier, des Sheriffs Mannen dort...). Ein Figurenkärtchen mit Plastikständer markiert den jeweiligen Standort des Trupps am Brett, und auf dem Wohnzimmertisch abgelegte „Gefolgsleutenkarten“ geben Auskunft über seine Zusammensetzung. Jede Partei arbeitet nun gegen alle anderen und auf eigene Rechnung, wobei Handlungskarten für Action sorgen. Anfänglich besitzt man sechs davon und kann sie auf verschiedene Weise ausspielen, sobald man an der Reihe ist: entweder für Ortswechsel auf dem Brett oder, sofern man sich auf demselben Feld befindet, um gegnerische Gruppen in die Irre zu schicken, einzuschüchtern oder gar anzugreifen. Kämpfe werden mit Würfeln ausgefochten, und Gefangene bringen am Schluß sogar ein paar Extra-Siegpunkte ein – sobald ein Spieler sein vorgegebenes Ziel löst, ist die Episode beendet.

Das alles wirkt anfänglich leider etwas unübersichtlich, zumal die eh schon komplizierten (aber wenigstens deutschen) Regeln so abgefaßt sind, daß man sie frühestens beim dritten Durchlesen kapiert. Andererseits: Die Mühe lohnt!

Ja, und wo wir gerade so schön bei lohnenden Mühen sind, können wir auch gleich zur Verlosung unserer Rezensionsexemplare schreiten. Zur Mühe wäre zu sagen, daß Ihr Euch eine Postkarte schnappen müßt, um die richtige Antwort auf eine

der folgenden Fragen darauf zu notieren: Nennt uns neben Kevin Costner irgendeinen Schauspieler, der auch schonmal Robin Hood gemimt hat. Außerdem hätten wir gern den Namen (Kürzel reicht) einer der großen Presseagenturen gewußt. In der letzten Ausgabe hat die Mühe übrigens nur für Einsender gelohnt, auf deren Karten entweder Niki Lauda oder das Jahr 1066 stand. So, und weil ohne die richtige Adresse alle Mühe vergeblich ist:

Joker Verlag  
„Stromausfall“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar



### Extrablatt

<b>Spielmaterial:</b>	60%
<b>Spielregeln:</b>	71%
<b>Spielreiz:</b>	82%
<b>Besonderes:</b> Das Spielmaterial muß teilweise erst noch zusammengebastelt werden.	
<b>Schwierigkeit:</b> Für Fortgeschrittene	
<b>Preis:</b> ca. 65,- DM	
<b>Bezug:</b> Games In	
Brienner Str. 54	
8000 München 2	
Tel.: 089/5 23 46 66	

### Robin Hood

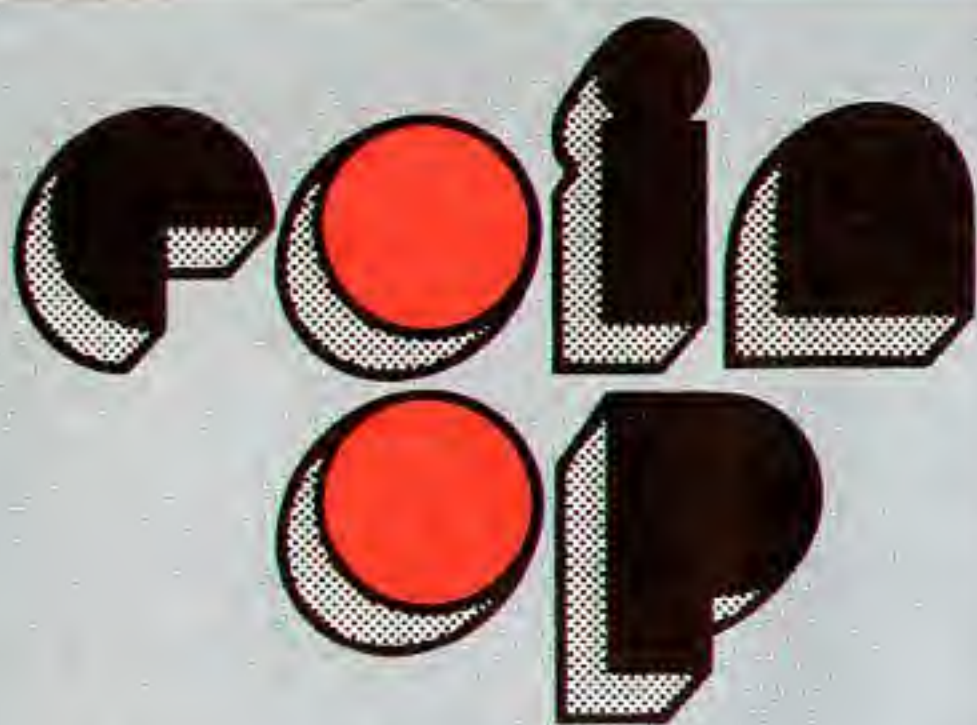
<b>Spielmaterial:</b>	79%
<b>Spielregeln:</b>	41%
<b>Spielreiz:</b>	72%
<b>Besonderes:</b> Zehn Lente sollte man laut Verpackung schon zählen – vielleicht sogar mehr, wenn man das Regelheft bedenkt...	
<b>Schwierigkeit:</b> Variabel	
<b>Preis:</b> ca. 75,- DM	
<b>Bezug:</b> Games In	
Brienner Str. 54	
8000 München 2	
Tel.: 089/5 23 46 66	





Freilich. Neuheiten sind nicht automatisch auch Feinheiten. Aber was wir Euch heute vorstellen, ist fast durch die Bank interessant weil originell. Den Anfang macht eine Capcom-Platine namens:

**In der Spielhölle ist zur Zeit ja wirklich der Teufel los: Zum Jahresauftakt können wir Euch so viele Neuheiten präsentieren – das würde normalerweise für zwei bis drei Coin Ops reichen!**



## Three Wonders

Das Teil heißt so, weil man hier gleich drei grundverschiedene Games zur Wahl hat, nämlich typische Arcade-Action im Fantasy-Look mit **Midnight Wanderers**, typische Baller-Action (ebenfalls im Fantasy-Look) mit **Chariot** und **Don't Pull**, eine nicht minder typische Action-Knobelei. Und wäre es nicht auch typisch Capcom, wenn wir die Spiele über kurz oder lang als U.S. Gold Umsetzung am Amiga wiedersehen würden?

Besonders, was die Mitternachts-Wanderer angeht, wäre das eine Bereicherung, handelt es sich dabei doch um eine gelungene Mischung der besten Spielelemente von „Ghost'n'Goblins“ und dem Mega Drive Hammer „Mickey Mouse“. Die plattformhaltigen Level sind ebenso einfallsreich wie schön gestaltet, überhaupt ist die Grafik eine Pracht: viele Farben, feine Sprites, riesige Endgegner und sehenswerte Animationen. Dazu gibt's prima Sound, reichlich Schatzkisten mit Extrawaffen und einen bzw.

zwei entzückende Helden, die erst die Klamotten und dann das Leben verlieren.

**Chariots** ist ein klassisches Horizontal-Shoot em up à la „R-Type“ (inklusive Superschuß), bei dem besonders die fantasievollen Gegner und vielen Extras (Waffen, ein Mini-Flugzeug, etc.) gefallen. Auch das Spieler-Sprite, eine Kreuzung aus Fee und Libelle, ist recht putzig, es hat einen lange Schwanz, der als Abwehr-Satellit dient. Gescrollt wird eher gemächlich aber dafür sehr sauber, störend ist nur, daß die Feinde ab einer gewissen Größe ein wenig flackern.

Das letzte Angebot dieser „Multifunktions-Maschine“ ist auch spielerisch das Schlußlicht. Nicht, daß die hektische Labyrinth-Hatz nicht knuddelig aussehen würde – dafür sorgen schon die herzerzallerliebsten Drachen (Gegner) und das süße Hoppelhäschen (Held). Auch macht es durchaus Spaß, allerlei Boni aufzusammeln und die einzelnen Steine der Irrgärten auf die Feinde zu schubsen, bis alle erledigt sind. Bloß halt nicht lange, auf Dauer ist das Prinzip doch zu dünnegeistig.



## Steel Talons

Die mächtige Doppelkabine von Atari ist alles andere als dünnegeistig, beherbergt sie doch die allererste waschechte Spielhallen-Flugsimulation! Wer hier seinen Vektor-Heli wirklich beherrschen will, sollte am besten zuvor einen Zigarettenautomaten plündern – das Lehr-geld ist nämlich in Münzen zu bezahlen...

Zählen wir einfach mal die Funktionen auf: Gesteuert wird über einen Knüppel mit zwei Feuerknöpfen (MG und Raketen) sowie einen Extrahebel für's Höhenruder und eine Fußpedalerie für die Seitenruder! Es gibt eine Zoom-Funktion, um zwischen Außenansicht und Piloten-Perspektive zu wechseln, eine jederzeit zuschaltbare Experten-Option, um das Flugverhalten noch realistischer (= höllisch schwer!)





## Time Traveller

Vollends exotisch wird's nun mit Segas Weltneuheit: **Time Traveller** ist die erste holographische Arcade-Maschine! Na gut, eigentlich ist das Gerät nur „pseudo-holographisch“, werden die 3D-Bilder doch mittels eines Laserdiskplayers und geschickt platzierter Hohlspiegel erzeugt. Aber wer merkt schon den Unterschied?

Der Held der Angelegenheit ist ein gewisser Marshal Gram, den eine Zeit-Prinzessin aus ferner Zukunft auserkoren hat, das Universum zu retten. Das tut er, indem er in verschiedenen Epochen mit seinem Revolver herumballert, etwa Höhlenmenschen tötet oder Roboter umnietet. Zu sehen ist das immer als eine kleine Animationssequenz, die zuvor (mit echten

Schauspielern) im Studio aufgenommen wurde und nun sozusagen frei im Raum schwebend abgespult wird. Ja, **Time Traveller** muß man wirklich gesehen haben – gespielt allerdings nicht! Das Game krankt am „Dragon's Lair Syndrom“, außer der (einen!) richtigen Stickbewegung zur rechten Zeit gibt's hier nix zu tun. Halt, das stimmt nicht ganz: Wer sich in einem Shop mit „Zeitwürfeln“ eindeckt, bekommt bei Fehlentscheidungen eine zweite Chance.

So witzig es auch ist, die „Mini-Menschen“ zu beobachten, so innovativ die Technik auch sein mag, so viel hier auch in feinsten Sprachausgabe gequasselt wird, für mehr als ein, zwei erstaunte „Aahhs!“ ist **Time Traveller** leider nicht gut. Aber wer weiß, was uns die Zukunft aus dieser Richtung noch bescheren mag?

zu machen, Training (komplett in deutsch), zwölf Einzelmissionen und die Möglichkeit, direkt gegen den Kollegen am Nebensitz anzutreten! Zu sehen ist das Geschehen in detailreicher und astrein animierter Vektorgrafik, lediglich an den Farben wurde ein bißchen gespart. Fazit: Wer noch mehr Realismus will, muß schon in einen richtigen Kampfhubschrauber klettern.

Das glaubt Ihr nicht? Vielleicht überzeugt Euch ein weiteres Spezial-Feature, das wir uns als Höhepunkt aufgehoben haben: Abstürze oder Einschüsse werden nämlich mit einem bösen Knall samt derbem Rütteln am Sitz simuliert – wer da nicht erschrickt, hat das Gemüt eines Metzgerhundes! Und wer mal in feindlichen Kugelhagel geraten ist, braucht neue Bandscheiben...

## Terminator 2

Zum Abschluß wollen wir die Arnie-Fans unter Euch noch kurz darüber informieren, daß jetzt auch an der Pinball-Front der „Judgment Day“ angebrochen ist. Williams hat die Gunst der Stunde genutzt und mit **Terminator 2** schnell einen Flipper zusammengestrickt, der auch genau so wirkt – schnell zusammengestrickt eben. An Positivem gibt es

viel Chrom, einen Pistolen-griff (!) zum Kugelabschuß, guten Sound (Sprachausgabe, Musik und FX) sowie ein deutschsprachiges Display zu vermelden. An Negativem eigentlich nur eines: der Kasten spielt sich todlangweilig! Außerdem stehen die Paddles viel zu weit auseinander.

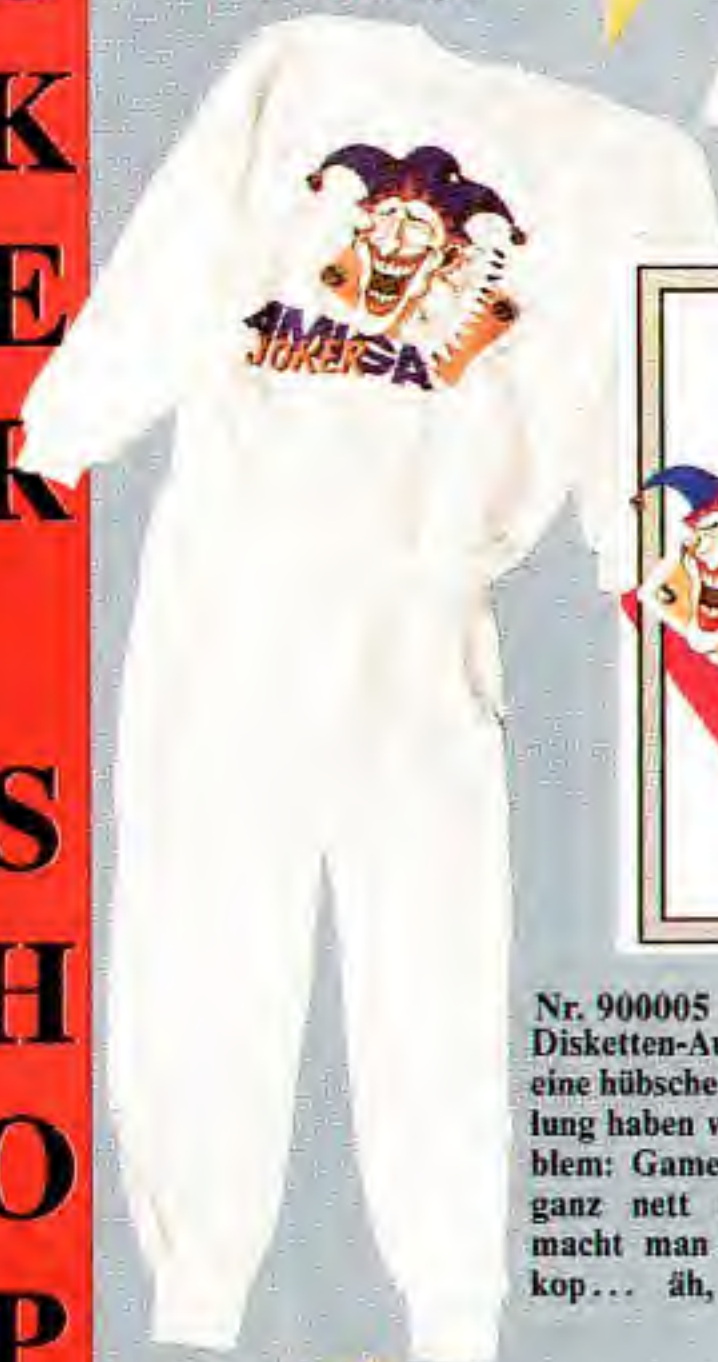
So, das soll's mal wieder gewesen sein. Bis zur nächsten Arcade-Action in vier Wochen halten auch wir es mit dem Terminator: Hasta la Vista, Leute! (ml)





Nr. 90001

Joker-Shirt - Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber - Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitsko-

pien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 90002

Joker-Jogger - Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL. Schon für modische DM 49,-



Nr. 900004

Sammelordner - Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren... Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr. 900007

Solarrechner-Diskette - Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist. Ausgerechnet für DM 19,-

Nr. 90003

Zeitgeist - Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert und ausschließlich nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 59,- pro Uhr

# DOS

Karl und Mechthild Dreyer

# DOS

für  
Einsteiger, Aufsteiger  
und  
Umsteiger

# DOS

ECA  
soft

Nr. 900006

Horizonterweiterung I - Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk für alle, die mal in die Welt der MS-Dosen schnuppern wollen! Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Buch







#### Nr. 100000

**Joker-Sammlung** – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-

Exklusiver als alles und jedes von **QUALLE**, besser und schöner als das Beste und Schönste von **SCHROTT** **VERSAND**, preisgünstiger als jeder Preisschläger aus dem **SCHAUER KATALOG** - das ist der **Joker Shop**. Und dank Bestellcoupon könnt Ihr Eure Kohle jetzt auch viel bequemer loswerden!



#### Nr. 200000

**Spezialitäten** – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Beispielsweise „Poster & Lösungen“, wo 10 Wandverschönerer und nochmal so viele Komplettlösungen warten. Oder unser neuester Streich, „Rollenspiele“. Hier findet Ihr **ALLES** zum Thema: über 80 Tests, Previews, Infos, News und jede Menge Tips, Tricks und Pläne! Speziell günstig für schlappe 6,- DM (Poster & Lösungen) bzw. 8,50 DM (Rollenspiele)



#### Nr. 300000

**Horizontenerweiterung II** – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Wer ist „Qualle“? Was ist „Schrotto Versand“? Was soll ich mit dem „Schauer Katalog“? Ich will die exklusiven Joker-Artikel! und sonst nix!

Null Problem, könnt Ihr haben: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken! Oder, falls Ihr das Heft nicht zerschnippeln wollt, Nummer und Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben. Bitte nicht vergessen, die Zahlungsweise anzugeben (siehe Coupon) und ab damit.

**ABER:** Bei Vorkasse bitte DM 4,- für's Porto dazurechnen, Nachnahmebestellungen werden beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Und falls Ihr's nicht gewußt habt – die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei!

Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei), WICHTIG: DM 4,- für Porto dazurechnen.  
☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Meine Adresse:	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 4/90 <input type="checkbox"/> 7/90 <input type="checkbox"/> 9/90 <input type="checkbox"/> 1/91
		<input type="checkbox"/> 2/91 <input type="checkbox"/> 4/91 <input type="checkbox"/> 7/91	<input type="checkbox"/> 9/91 <input type="checkbox"/> 10/91 <input type="checkbox"/> 11/91 <input type="checkbox"/> 12/91
Straße/Hausnr.	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Poster + Lösg. <input type="checkbox"/> Rollenspiele
	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/91 <input type="checkbox"/> 1/92
PLZ/Ort	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S, <input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL
	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL, <input type="checkbox"/> XXL
Datum/Unterschrift	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß, <input type="checkbox"/> schwarz
Einfach einsenden an:	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
<b>JOKER VERLAG</b>	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
<b>JOKER SHOP</b>	900006	Dos-Buch	<input type="checkbox"/> Stück
<b>UNTERE PARKSTR. 67</b>	900007	Solarrechner-Disk	<input type="checkbox"/> Stück
<b>8013 HAAR</b>			



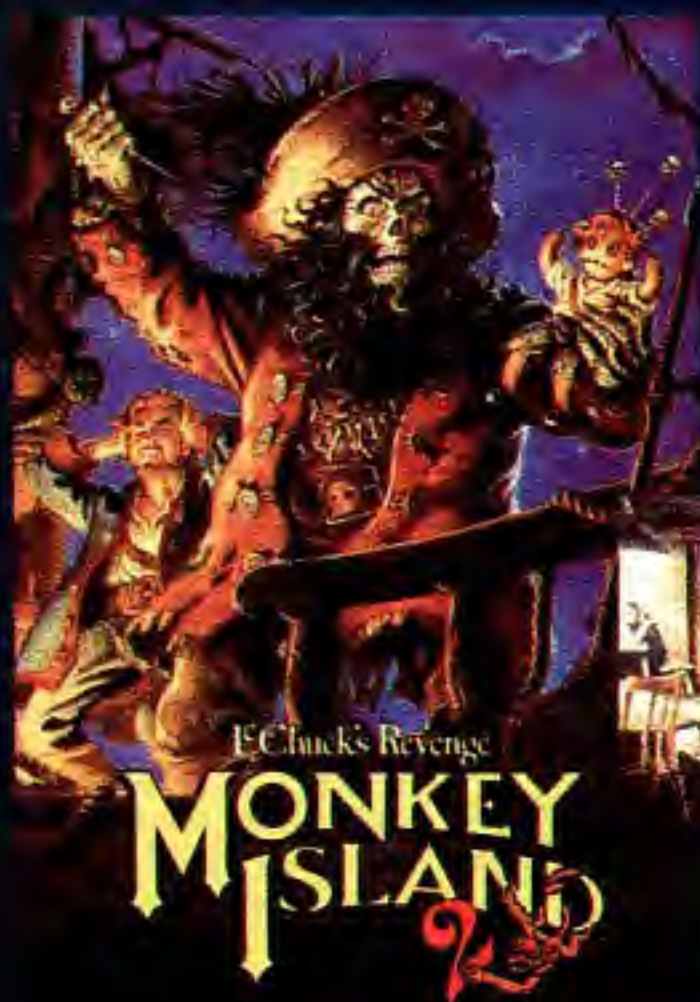
# AUWEIA,

der neue AMIGA

JOKER erscheint

erst am 31. Januar!

Das sind ja volle vier Wochen seit diese Ausgabe herauskam! Tja, das war zwar schon immer so - aber von Mal zu Mal kommt einem die Wartezeit länger vor. Verständlich, bei all den vielen brandaktuellen Tests, herzerwärmenden Previews, hilfreichen Tips und hochinteressanten Stories, die wir wieder für Euch auf Lager haben. Ein paar Beispiele? Ein paar Beispiele: Wenn uns die Konvertierungs-Götter nicht im Stich lassen, wartet der Test zur Amigaversion von „Monkey Island 2“! Auf alle Fälle sehen wir uns in „Home Alone“ an, was Kevin allein zu Hause macht. Und wie Bruce Willis als Sprite aussieht, gibt es doch einen Test der Filmversoftung „Hudson Hawk“. Außerdem wollen wir von „Tip Off“ wissen, was dabei herauskommt, wenn die Kick Off-Macher sich an Eishockey versuchen. Oder wie sich „Heart of China“ auf der Freundin macht. Dann gibt's noch die offizielle In/Out-Liste für den Amigianer von 1992. Und ein großes Compilation-Special. Und ... noch viel, viel mehr! Seid also um Himmels Willen rechtzeitig ab 31. Januar am Kiosk, der AMIGA JOKER ist oft schneller ausverkauft, als wir ihn drucken können. Am besten, Ihr geht auf Nummer Sicher und schnappt Euch noch heute ein Abo - das ist auch billiger, schneller und überhaupt vorteilhafter ...



## Bezugsquellen

<b>AHS</b> Laden & Versand: Schlinggasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	<b>Funny-Software</b> Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	<b>Koronasoft</b> Carl-Bertelsmann- Straße 53 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1828	<b>Softpower</b> Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
<b>Bachler Computersoftware</b> Blücherstr. 24 Postfach 1113 4290 Bocholt Tel.: 02871/183088	<b>Galaxy</b> Plinganserstr. 26 8000 München 70 Tel.: 089/7605151	<b>Leasuresoft</b> Robert-Bosch-Str. 1 4703 Bönen Tel.: 02383/690	<b>Software 2000</b> Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
<b>Bomien</b> Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	<b>Gamesworld</b> Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/786044	<b>Richartz</b> Postfach 1308 4054 Nettetal 1 Tel.: 02153/3736	<b>Wial Versand</b> Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
<b>Frank Heidak</b> Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	<b>Joysoft</b> Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/425566	<b>Rushware</b> Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070	<b>World of Wonders</b> Marktplatz 39 6231 Schwalbach Tel.: 06196/3276

## Inserentenverzeichnis

1A Soft	22	Leasuresoft	65
3 1/2 Software	90	Megapowersoft	22
ABC Soft	54,55	Megasoft	115
AHS	94	Microprose	19
Bachler	61	Müller Computersoftware	47
Bits & Bytes	110	Neuroth	22
Brüggemann	24	Pawlowski	37
Computer World	112	Playhouse	110
CPS Heidak	102,103	Psygnosis	13,15,17
CT Verlag	89,115,119	Richartz	109
Data & Electronics	79	Rohland	112
ECS	25	Rushware	2,45,97
Elsi Soft	26	Schatztruhe	57,108
Esser	112	SCS	107
First Class	112	Seitz	6
Frog Soft	23	Soft & Sound	83
Funny-Software	68,69	Softpower	119
Galaxy	111	Software Maniacs	21
Gnadenlos	25	Softworld	96
Groß Electronic	104	Thalion	11,73
Hartmann & Berlein	109	TS Datensysteme	95
Intersoft	71	UBI Soft	2,45,97
Joker Verlag	27,41, 49,63,77,92	United Software	11,34,35, 51,73,128
Joysoft	75	U.S. Gold	34,35,51
Karosoft	105	Wial Versand	31
Keim PD	24	World of Wonders	29
Kingsoft	127	Poster: Blue Byte	
Kleinegräber Verlag	128	Poster: Starbyte	



# BUG BOMBER



Alarm im Rechenzentrum. Die berüchtigten „Bugs“ sind in den Hauptcomputer eingedrungen und drohen, ihn lahmzulegen. Nehmen Sie die Verfolgung auf und vernichten Sie die Bugs! Noch nie zuvor hatten Sie soviel Spaß beim „Debugging“. Ein großes Arsenal an Waffen wie Bomben, Flammenwerfer und einiges mehr steht zu Ihrer Verfügung. Zusätzliche Unterstützung gibt Ihnen eine Roboter-Mannschaft, deren Kampftechniken und Intelligenz Sie bestimmen. Höhepunkt dieses atemberaubenden Actionspiels ist die gemeinsame Jagd zu viert. Aber Vorsicht – Sie haben schnell einen treuen Verbündeten gesprengt...



**AMIGA**  
Demnächst auch für:  
**C-64/128**

**KINGSOFT**

Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:

**ALLKAUF \* FOTO-ALLKAUF \* HORTEN \* KARSTADT \* VOBIS**

Distribution für die Schweiz: SWISOFT; für Österreich: KARASOFT

**KINGSOFT GmbH**  
Grüner Weg 29  
D-5100 Aachen  
Tel.: 02 41 / 15 20 51  
Fax: 02 41 / 15 20 54



# USS JOHN YOUNG 2

A Realistic Warship Simulation



AMIGA



AMIGA



AMIGA

USS JOHN YOUNG 2 - und die Seeschlacht geht weiter...

Diese unglaublich realistische Fortsetzung der so erfolgreichen Zerstörersimulation bringt Sie diesmal an Bord eines Schiffs der modernen US Navy Spruance Klasse. Bewegen Sie sich frei an Deck und auf der Kommandobrücke in flüssiger 3D Vektorgrafik, um an Kai-mauern und zwischen Bojen zu manövrieren. Satelliten unterstützen Sie bei der Naviga-tion und der Festlegung von Angriffs- und Abwehrstrategien. Drei Verteidigungssysteme und vier Angriffswaffen stehen zur Verfügung. Konfrontationen mit feindlichen Jagdflug-zeugen, U-Booten, Schnellbooten, Fregatten und Zerstörern oder gar Flugzeugträgern. Als Beilage finden Sie eine große, detaillierte Seekarte des Persischen Golfs mit allen not-wendigen Tiefenangaben zur Planung Ihrer Marschroute und eine über 100-seitige Anlei-tung mit vielen Illustrationen.

**Nur für Amiga erhältlich DM 79,95**

USS John Young 2 gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und auch direkt bei uns. Schnellversand. System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme. Keine zusätzlichen Porto- oder Nachnahmekosten!!! Umtauschgarantie bei schadhafte Kopien, kostenfreie Ersatzlieferung.

Um zu bestellen, einfach anrufen oder Bestellpostkarte an: Magic Bytes, Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144 A, W-4830 Gütersloh. 24-Stunden Telefon Hotline 05241/34861





# WINZER





